

Перл-Харбор

Как поражают пароходы? Совсем не так, как поезда

№11(90) 2004

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

часть

тирана

DVD
8,5 гб.

Звездные Волки

Овчинка элитной выделки

Rome: Total War

Клеопатра в комплект не входит

Kult: Heretic Kingdoms

Не делайте из "Диабло" культа!

**Resident Evil:
Apocalypse**



Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Когда главный герой - сперматозоид

Cybersport

WCG 2004

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Tony Hawk's Underground 2

С доски или на доске

LOL n00b!

ISSN 1680-3264



БРИГАДА Е5

НОВЫЙ Альянс



- Новая тактическая игра, в разработке которой принимает участие один из авторов серии Jagged Alliance.
- Более тридцати уровней: городские кварталы, военные базы, открытая местность, дома с внутренней планировкой и интерактивными интерьерами.
- Более тридцати профессиональных наемников и возможность найма местных жителей.
- Три основные сюжетные линии, а также возможность играть по своему сценарию.
- Проработанная ролевая система. Возможность конструирования новых действий: составление перечня приказов, которые будут выполняться бойцами автоматически.
- Обширный арсенал оружия и амуниции - более 100 моделей стрелкового оружия, а также гранатометы, ручные гранаты и холодное оружие.
- Оригинальные многопользовательские режимы - до 8 игроков одновременно в локальной сети или в Internet.

© 2004 Компания "Апейрон". Все права защищены.
© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.



Всем привет!

Главным выставочным событием прошедшего месяца оказалась проведенная в стенах Центра международной торговли "Дискография", по ходу которой компания "Новый Диск" поделилась с игровой общественностью планами на будущее. О новых работах и локализациях для нашего рынка рассказали представители Snowball, GSC World Publishing, Frogwares, Nival Interactive и, под самый занавес торжественных встреч, испанцы из Pyro Studios. Особый интерес у присутствующих вызвали рассказы гендиректора

Nival Сергея Орловского об игре по мотивам "Ночного дозора" и комментарии Игнасио Переза из Pyro к нескольким роликам, запечатлевших геймплей Imperial Glory.

Подробный материал по "Дозору" мы постараемся организовать в одном из ближайших номеров. Сейчас же позволю себе крохотное превью прямо здесь.

Игра создается в тесном сотрудничестве с Сергеем Лукьяненко и Тимуром Бекмамбетовым, в ее основе - переделанный движок от "Операции Silent Storm". Жанр - тактическая RPG, в которую будет интересно поиграть, как казуалам, так и хардкорщикам. Главный герой - самый обычный чел, который обнаружил у себя способности, после чего вступил в Ночной Дозор. Множество знакомых лиц: Антон, Завулон, Алиса... Антон - главная скрипка, но всю основную работу теперь будет выполнять наш герой. Начав со слабого Иного седьмого уровня, он к концу игры дорастет до третьего (такой же - у Антона).

Все события происходят в реальной Москве. "Тем приятнее ее рушить", - пошутил Орловский. ВДНХ, МКАД, станции метро, тихие московские дворики. Реальные дворики. В игре будут использованы кадры, не вошедшие в фильм. В свою очередь, во второй части фильма будет упомянута игра. Релиз намечен на весну 2005 года, как водится - одновременно с массовым притоком публики в кинозалы на вторую серию. Похоже, мы не только научились тому, как нужно создавать игры, но и начинаем понимать, как их нужно продавать.

Второе по значению известие, которое я хочу довести до вашего сведения, - снежный человек существует! Мы подозревали, что это так. Чем еще можно было объяснить столь оригинальный набор дисциплин в YetiSports? Теперь же наши догадки получили полное подтверждение. В интервью, которое мы печатаем в этом выпуске журнала, разработчик бигфутовских игр Крис Гильберт признался, что множество раз лично и тайно встречался с Йети. А еще он сказал, что мы заблуждаемся, и что пингины любят... А Йети не любит... Впрочем, прочитаете все сами, ладно?

Нам вообще повезло в этом месяце с интервью.

Презентацию российского адд-она ко второму Postal под названием "Postal 2: Штопор Жжот" почтил своим присутствием глава компании Running With Scissors Винс Дези. Кто бы мог подумать, что создатель одного из самых безбашенных экшенов спродюсировал около сотни обучающих игрушек... После того, как перестал всерьез заниматься ночными клубами... Винс много чего рассказал, мы же все запротоколировали.

Как я и грозился месяц назад, мы начали печатать серию материалов об отечественном shareware-рынке. В этом номере - элементарное введение в тему, более практичные вещи ожидаются следом. На диски выложено несколько игр от Alawar Entertainment. Хотелось бы узнать ваше мнение по поводу этой затеи. Пишите.

В ноябре ожидается старт пред рождественского бума продаж. В том числе подоспеют и EverQuest 2 (08.11) с World of Warcraft (22.11). Не говоря о Half-Life 2 (16.11). Особенно греет то, что EQ2 будет издан у нас одновременно с западным релизом (спасибо "Акелле"). Учитывая скорость, с которой в бегу EQ2 вносились улучшения и дополнительный контент, вполне можно ожидать успешного старта игры. Там и встретимся.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

Учредители

Али Даутов
Татьяна Журавская

Главный редактор

Игорь Бойко

Выпускающий редактор

Константин Подстрешный

Редактор раздела Strategy

Владимир Веселов

Редактор раздела RPG/Adventure

Андрей Алаев

Редактор раздела Simulation/Sport

Леонтий Тютелев

Редактор раздела новостей

Алексей Ратушкин

Редактор CD и DVD

Михаил Баранов

Корректор

Алена Лукаш

Арт-директор

Дмитрий Ароненко

Дизайн и верстка

Дмитрий Кузнецов

Коммерческие директора

Али Даутов

Сергей Журавский

Художники

Даниил Кузьмичев

Александр Еремин

Senior Editor, Representative in the USA

Dmitriy Gertsev aka Spellbound

Отдел рекламы

Александр Смирнов

Телефон: 744-6787

E-mail: reklama@gamenavigator.ru

Подписной индекс:

38888, 29666, 10323 ("Пресса России")

82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

Адрес редакции:

123182, Москва-182, а/я 2

Телефон: 744-6787

E-mail: navigat@aha.ru

http://www.gamenavigator.ru

Антивирусное обеспечение:

Программа Антивирус Касперского

ЗАО "Лаборатория Касперского"

http://www.kaspersky.ru

Обработка электронной почты:

Natural E-mail System The Bat

©RITLABS S.R.L.

http://www.ritlabs.com

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора Игрового Мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации

ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в ЗАО "Lietuvos rytas",

тел (370 5) 2743733, (095) 3436010

пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.

Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблицинг", 2004 г.

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Автобойня	105
Братья Пилоты 3D	
Дело об огородных вредителях	125
Вангеры	158
Звездные Волки	84
Князь 2	18
Король Лев: Тимон и Пумба	61
Космические Рейнджеры	158
Красная Акула 2	28
Муми-Тролли: Таинственный гость	62
Наследство Долины Роз	127
Ночной Дозор	21
Операция "Блау"	105
Особенности национальной рыбалки	127
Пеппи Длинныйчулок	61
Перл-Харбор	110
Петсон и Финдус: Финдус и компания	62
Приключения Мюнхаузена Часть 2:	
Охота на Огнегрового Льва	62
Приключения Мюнхаузена Часть 3:	
Погоня за пером Жар-Птицы	62
Стрелки и разводы	79
Тайна Долины Роз	127
Ужастик в доме на холме	62
Хозяйка Долины Роз	127

12 Volt	103
Alien Shooter 2	28
American McGee's Oz	12
America's Army	22
Anarchy Online	159
Anarchy Online: Alien Invasion	162
Arkanoid	156
ATV MUDracer	117
Bad Mojo	15
Battlefield 2	9
BeTrapped	157
BioShock	34
Black & White 2	12
BloodRayne 2	8
Boiling Point: Road to Hell	21
Bubble Bobble	156
Burnout 3: Takedown	13
BVS Solitaire Collection	158
Championship Manager	8
Chrome: SpecForce	24
City of Heroes	160, 161
Civilization III Gold Edition	157
Close Combat: First to Fight	10
Cold Case Files	126
Cold Fear	17
Conflict: Vietnam	14
Counter-Strike: Condition Zero	140
Counter-Strike: Source	7
Crazy Taxi	12
Cross Racing Championship	23
Dark Age of Camelot	159
Day of Defeat: Source	7
Deadlight	17
Demetri	12
Digger	156
Doom 3	17
Duke Nukem Forever	16
Elder Scrolls 4: Oblivion, The	23
Elite Heli Squad	60
Evil Genius	92, 96, 164
Fall - Last Day of Gaia, The	14
Fallen Earth	161
Fallout	13
FIFA Football 2005	114, 175
FIFA Soccer 2004	145
Flat-Out	12
Ford Racing 3	12

Freedom Force vs. The Third Reich	20
Full Spectrum Warrior 2	15
Gary Grigsby's World at War	9
Gish	19
Gooka: The Mystery of Janatris	134
Grand Theft Auto: San Andreas	18
GTR FIA GT Racing game	100
Guild Wars	160
Half-Life 1: Source	7
Half-Life 2	6
Halo 2	10
Hearts of Iron II	10, 68
Heist	25
Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron	46
Homeplanet	158
Inspector Parker	157
Joint Operations: Escalation	50
Juiced	8
King Kong: The Game	25
Knights of Honor	88
Kohan II: Kings of War	70
Kult: The Heretic Kingdoms	128
Kuma War: The War on Terror	48
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	25, 132
Lineage 2	160
Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	10
Madden NFL 2005	13
Medal of Honor: Pacific Assault	11
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	24
Might and Magic Online	159
Movies, The	12
Myst IV: Revelation	130
Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch	126
Need for Speed Underground 2, The	14
Negative Space	29
Outlaw Golf 2	98
Pacman	156
Painkiller	16
PGA Tour 2005	20
Port Royale 2	80
Project: X	23
Redneck Rampage	15
Reprisal	24
Retribution	182
Richard Burns Rally	14
Risk Your Life	159
Road to Fame	101
RollerCoaster Tycoon 2	157
Rome: Total War	74, 177
Saga of Ryzom, The	161
Sam and Max: Hit the Road	21
Second Sight	22
Shadow Ops: Red Mercury	44
Shark Tale	60
Silent Hill	8
Sims 2, The	13, 14, 25
Singles	157
Sonic 3D	12
Sonic and Knuckles	12
Sonic Racer	12
Spellforce: The Shadow of the Phoenix	124
Spore	25
Starcraft: Brood War	141
Survivor	30
The Chronicles of Narnia Chapter One: Gatherings	124
The Witcher	120
Tom Clancy's Ghost Recon 2	36
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	38
Tony Hawk's Underground 2	16, 118
Tribes 2	19
Tribes: Vengeance	21, 54
Universal Combat: Hostile Intent	8
Vampire: The Masquerade - Bloodlines	20
Vatan	29
Virtuoso	182
Warcraft: The Frozen Throne	143
Wildfire	83
Wings over Vietnam	102
World Racing 2	104
World War II: Sniper	61
Xenus	21
Xpand Rally	106
YetiSports Deluxe	40

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

1С	2 страница обложки
MTU-ИНТЕЛ	3 страница обложки
1С	4 страница обложки
1С	33, 53, 55, 59, 63, 91, 99, 109, 113
Акелла	7, 9, 11, 13, 15
Новый Диск	69, 71, 73
Элвис-Телеком	17
hit.ru	98
RINET	19
Zenon	49



40



54



100

92



- 5 Конкурс
- 6 Новости
- 26 Квартальный план

ACTION

- 28 Красная Акула 2
- 28 Alien Shooter 2
- 29 Negative Space
- 29 Vatan
- 30 Вы - очевидец
Survivor
- 31 По гамбургскому счету...
- 34 Наследница по прямой
BioShock
- 36 Надежда умирает последней
Tom Clancy's Ghost Recon 2
- 38 Американский самурай 3
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory
- 40 Le Bigfoot
YetiSports Deluxe
- 41 Пингвиномет
- 42 Соло на клавиатуре
Guilty Gear XX #Reload
- 44 Сказка про спецназ
Shadow Ops: Red Mercury
- 46 Нехорошо получается
Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron
- 48 Лучше бы он умер в детстве
Kuma War: The War on Terror
- 50 Таблетки для жадности
Joint Operations: Escalation
- 54 Прикладная кинематика на поле боя
Tribes: Vengeance
- 60 Shark Tale
- 60 Elite Heli Squad
- 61 World War II: Sniper
- 61 Пеппи Длинныйчулок
- 61 Король Лев: Тимон и Пумба
- 62 Муми-Тролли: Таинственный гость
- 62 Петсон и Финдус: Финдус и компания
- 62 Приключения Мюнхаузена Часть 2:
Охота на Огнегрового Льва
- 62 Приключения Мюнхаузена Часть 3:
Погоня за пером Жар-Птицы
- 62 Ужастик в доме на холме
- 64 Самый отмороженный разработчик
в мире оказался нормальным
чуваком

STRATEGY

- 68 Продолжение политики
Hearts of Iron II
- 70 Проделки смертных
Kohan II: Kings of War
- 74 Ave Caesar, morituri te salutant
Rome: Total War
- 79 Стрелочник виноват
Стрелки и разводы
- 80 Мачты наголо!
Port Royale 2
- 83 Джунгли в опасности
Wildfire
- 84 Сладкий вкус баунти
Звездные Волки
- 88 Честь не продается...
А мастерство не пропьешь!
Knights of Honor
- 92 Тренажер злого властелина
Evil Genius
- 96 Моддинг не умрет никогда

SIMULATION • SPORT

- 98 Outlaw Golf 2
- 100 Из любителей в профессионалы
GTR FIA GT Racing game
- 101 Второпроходец
Road to Fame
- 102 Летите, братцы, на восток
Wings over Vietnam
- 103 Детские забавы
12 Volt
- 104 Очень темная лошадка
World Racing 2



148



128



- 105 Операция "Блау"
- 105 Автобойня
- 106 Ралли не для всех
Xpand Rally
- 110 Камо грядеши!
Перл-Харбор
- 114 Отдушина для израненного
сердца болельщика
FIFA Football 2005
- 117 Князи из грязи
ATV MUDracer
- 118 Tony Hawk против MTV
Tony Hawk's Underground 2

RPG+ADVENTURE

- 120 Пан не пропал
The Witcher
- 124 Spellforce: The Shadow of the Phoenix
- 124 The Chronicles of Ny Chapter One: Gatherings
- 125 Все дороги ведут в Бердичев
Братья Пилоты 3D. Дело об огородных вредителях
- 126 Cold Case Files
- 126 Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch
- 127 Наследство Долины Роз
- 127 Хозяйка Долины Роз
- 127 Тайна Долины Роз
- 127 Особенности национальной рыбалки
- 128 Благородное безумие
Kult: The Heretic Kingdoms
- 130 Возвращение короля
Myst IV: Revelation
- 132 Давай сделаем это по-быстрому
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- 134 Призраки прошлого
Gooka: The Mystery of Janatris

CYBERSPORT

- 135 Манипулятор, типа, мышшь...
- 138 World Cyber Games
- 140 Титанам оказалось не по силам
одолееть Америку
- 141 Стратегический десант в Сан-Франциско
- 145 Читеры атакуют!

HARDWARE

- 146 Железный поток
- 148 Эра пишущих DVD
- 150 Железная почта

MAXVIEW

- 154 Про "Виртус"
- 156 Увидел, попробовал, заплатил

ONLINE

- 159 Connect
- 162 Кто ваша мама, ребята!
Anarchy Online: Alien Invasion
- 163 Вопросник нуба

TACTICS

- 164 Я всего лишь хочу править миром
Evil Genius
- 175 Маленькие тайны большого футбола
FIFA Football 2005
- 177 На заметку Цезарю
Rome: Total War

CHEATS

- 180 Cheats

FORGOTTENWARE

- 182 Батареи просят!
Retribution
- 182 Дед Крофтов
Virtuoso

Z-ZONE

- 184 Баг. Скрытая зона
- 189 Resident Evil: Apocalypse
- 190 Почта
- 194 Вакансии игровых компаний
- 197 Содержание DVD
- 207 Подписка

Конкурс: "Народное творчество"

Алле, мы ищем таланты!



All we hear is Radio ga ga
Radio goo goo
Radio ga ga
All we hear is Radio ga ga
Radio blah blah
Radio what's new?
Queen. "Radio Ga Ga"

Никогда не страдали стихоплетством с признаками графомании? И музыку не сочиняли? Что, может, и не бубнили ничего себе под нос? НЕ ВЕРИМ!

Хватит. Пора раскопать талант, который, как утверждается во всех умных книжках, торчит в нас с самого детства. Потешьте зародыш сидящей в каждом из нас мании величия. Это ваш шанс, в сравнении с которым любые фабрики покажутся кустарным производством. Мы специально не проводим массированную рекламу нашей инициативы на TV, чтобы у вас было больше шансов. Та воспользуйтесь же ими!

Наш конкурс проводится в три этапа! Причем они полностью прозрачны и открыты для всех наблюдателей ОБСЕ, Гринпис и Общества анонимных алкоголиков вместе взятых. Самые важные - первые два.

1. Вы играете в любимую игрушку до полного опупения. День, два, сколько потребуется. Момент созревания вы почувствуете сразу вместе с полным обезвешиванием ваших мыслей. Теперь не теряйте драгоценного времени. Внимательно прислушайтесь к внутреннему голосу и запишите услышанное. Это будут стихи, возможно, белые, но стихи. Вот увидите.

Переходите ко второму важнейшему этапу.

2. Мелодия. Она уже прилепилась к стихам? Если нет - начинайте читать их как мантру. Пока не появится ритм, а может и блюз, а там и ударные подтянутся (на худой конец музыки можно и стащить у какого-нибудь Rammstein). Самое время захлопать в ладоши и записать результат в файл формата .mp3.

3. Этот этап совсем простой. Отправьте полученный файл до 20 декабря по адресу konkurs@gamenavigator.ru. С пометкой "Народное творчество".

Видите, как все не сложно (слово с корнем "прост" было использовано строчкой выше, поэтому тут нужно употребить что-то другое)! (Только обязательно укажите свое имя, фамилию, отчество и контактный телефон).

А теперь - о сладком. О том, зачем все это нужно. А нужно это для того, чтобы:

- попасть в передачу "Радио Навигатор" и ~~оправдано~~ прославиться на всю Россию и ее сопредельности;

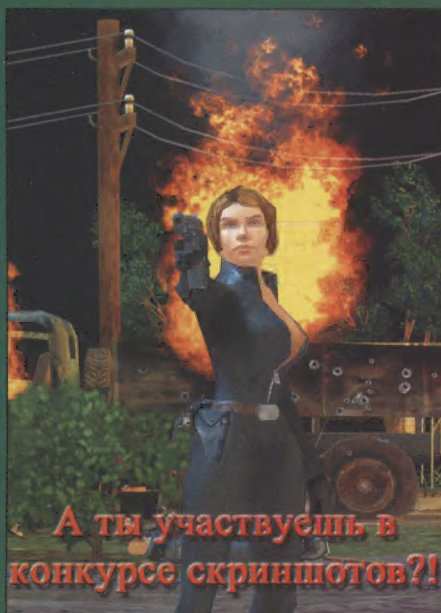
- выиграть приз! Весь из себя карманный, но персональный компьютер Zire 31, который предоставила компания RRC - мастер-дистрибьютор компании palmOne.



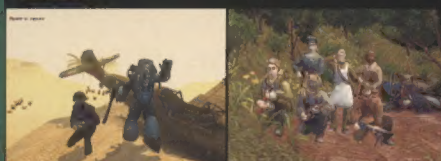
Итоги конкурса "Корреспондент невидимого фронта" (см. "Навигатор" №9 (88))

Номинация

"Самый красивый скриншот"



Победитель - Александр "Мопаш" Пенкин



Второе место - Валерий "LARIK" Палёха
Третье место - Илья "Griffin" Самойлов

Номинация

"Самый brutalный скриншот"



Победитель - Виталий Ромашов



Второе место - Илья "SilentSmart" Васильев
Третье место - Николай Еременко

Каждый победитель получает:

- * девелоперскую футболку команды "Часовых";
- * подборку игр серии "Игротека" за год;
- * подписку на "Навигатор игрового мира" на полгода.

Приз за второе место:

- * футболка Silent Storm;
- * подборка игр серии "Игротека" за полгода;

Номинация

"Самый смешной скриншот"



Победитель - Александр "CyberWolf" Пуляхин



Второе место - Илья "SilentSmart" Васильев
Третье место - Василий В.С.

- * подписка на "Навигатор игрового мира" на полгода.

Приз за третье место:

- * футболка Silent Storm;
- * подборка игр серии "Игротека" за 3 месяца;
- * подписка на "Навигатор игрового мира" на полгода.

Особым решением жюри Илья Васильев, занявший сразу два призовых места, награждается годовой подборкой игр серии "Игротека" и подпиской на год.

Новости

Дмитрий КОЛГАНОВ
Владимир ЧАПЛЫГИН

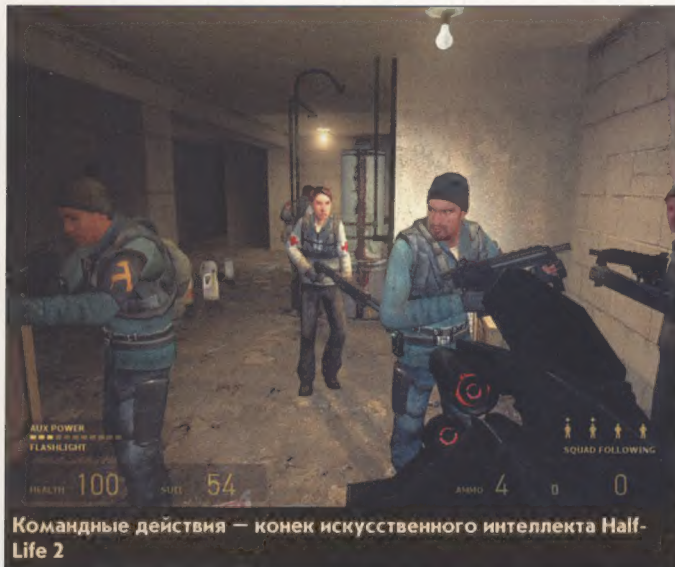
Новость месяца наносит ответный удар



В прошлом номере мы сообщили вам о набирающем обороты судебной тяжбе между Valve Software и Vivendi Universal Games и пообещали держать руку на пульсе. За минувший месяц на этом фронте произошло сразу несколько значимых событий. Самое главное, что большая часть из них со знаком плюс.

Возвращение к истокам

Или как поссорились VUG и Valve



Командные действия — конек искусственного интеллекта Half-Life 2

Коротко напомним суть возникшего спора. Разработчики Half-Life 2 обвиняют свое издательство в нарушении контрактных обязательств в части передачи продукции Valve популярным мировым кибер-кафе без уплаты причитающегося им по договору роялти.

18 месяцев спустя в качестве ответной меры был предъявлен встречный иск, в котором адвокаты Vivendi Universal Games пытаются уличить Гейба Ньюелла в "распространении полуправдивых сведений" относительно реального назначения технологии Steam, в результате чего их клиент рискует недополучить примерно 1/8 часть планируемых доходов с продажи уже давно готового к отправке на золото (мастер диск пылится аж с 15 сентября) блокбастера Half-Life 2. — В.Ч.

В живых останется только один



Война пустых кошельков

Никто не хотел уступать

Противоборство приобрело затяжной характер. Издательство, ссылаясь на один из пунктов контракта, имеет полное право задержать релиз игры на шесть месяцев, а разработчики не собираются отказываться от распространения своего продукта через Steam, но при этом оказались скованы следующим условием: пока не состоится официальный релиз так называемой "коробочной версии" для магазинов, любые другие способы реализации запрещены.

В итоге получается замкнутый круг. Если взглянуть на этот вопрос с чисто экономической точки зрения, то отчетливо просматривается эталонное противостояние двух пустых кошельков. Ни для кого не секрет, что сейчас дела у Vivendi Universal Games идут ни шатко ни валко. Явно не от хорошей жизни недавно была продана внутренняя студия по производству обучающего программного обеспечения Knowledge Adventure. Из глубокого кризиса издательство способно выкарабкаться лишь благодаря удачным продажам Half-Life 2. Не стоит забывать и про то, что предпраздничные месяцы считаются самым выгодным временем для получения сверхприбылей от реализуемой продукции: родители идут заговариваться подарками в супермаркеты и в числе прочего добра покупают себе и своим чадам самые модные компьютерные игры. Если Half-Life 2 выйдет в 2005 году, то руководство Vivendi Universal Games может смело



подсчитывать упущенную выгоду, которая в разы превысит их гипотетически понесенные убытки от запуска системы Steam.

Также следует учесть тот факт, что разработка Half-Life 2 от начала и до конца финансировалась из внутренних ресурсов Valve Software, и сорванный предпраздничный релиз может ударить по кошельку разработчиков не меньше, чем по состоянию терпящего бедствие издательства. — В.Ч.



Выбирай себе любой

Торжество сил разума и тотальный happy end

Осознав тупиковость сложившейся ситуации, спорящие стороны пусть и со скрипом, но все-таки пришли к общему знаменателю. Финальные английская, французская, испанская, немецкая, итальянская, тайская, корейская и две китайских версии Half-Life 2 появятся в продаже 16 ноября сего года, после чего будет запущен маховик многострадальной службы Steam. Чуть позже, 23 ноября, подоспе-



Стальной монстр на службе у человечества



Так выглядит коробка с игрой, предназначенная для американского рынка

ет и американский вариант. Больше никаких задержек. Точка.

В стандартной комплектации коробка с изображенным на обложке Гордоном Фрименом, дочерью доктора Вэйна Алекса или G-Man будет содержать набор из шести дисков (Half-Life 2 и Counter-Strike: Source). В коллекционном варианте игроки также получат выполненный на движке Source оригинальный Half-Life, футболку с фирменным логотипом и книжку-гайд от издательства Prima Games.

При покупке через Steam игру можно получить в трех

"металлических" видах. В бронзовую редакцию войдут Half-Life 2 и Counter-Strike: Source. В серебряную также поместят Half-Life 1: Source и Day of Defeat: Source. Владельцы "золота" вдобавок ко всему перечисленному получат праймовский гайд, открытку, наклейки, CD с саундтреком и, если повезет, заветный купон (один на пять тысяч экземпляров), позволяющий посетить офис Valve.

Кстати, недавно стартовала шестая и последняя фаза загрузки находящихся в зашифрованном виде пред релизных уровней на серверы компании. Сразу же после выхода игры в свет SDK (Software Developer's Kit) - инструмент для выделки игровых дополнений. - В.Ч.



Day of Defeat на движке Source



MYTHORA

Акелла

ЛЕЗВИЕ СМЕРТИ

Изгнанник

Banita

frontline studios

телей родной деревни. Кроме одного - он не помнит ничего из своего прошлого. Его, лежащего без чувств в лесу, нашел и привел в деревню местный шаман. Но вот прошло время, и наш герой внезапно начал страдать от огромного количества нахлынувших на него воспоминаний...

- Огромный игровой мир - четыре континента, пятьсот локаций.
- Необычный сценарий - игры начинается как фэнтези, плавно переходя в научную фантастику.
- Разнообразие оружия и брони - от деревянных дубинок до гранатометов.
- Инновационная система сражений и магии.

www.akella.com

© 2004 "Akella"
© 2004 "Frontline Studios"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095) 363-46-14
Представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

Дерек Сمارт

Человек-оркестр



Такие уродливые ангары перестали делать еще в 1998 году

Неугомонный темнокожий разработчик-одиночка Дерек Смарт анонсировал очередной эпизод своей фантастической вселенной 3000AD под названием Universal Combat: Hostile Intent. Игра является прямым ответвлением от Universal Combat: Hold the Line, но только с облегченной системой боев и купированным менеджментом. В роли противоборствующих сторон выступают две касты людей: повстанцы и военные, для которых существует дальнейшее углубленное деление на специфические классы. Помимо этого Дерек Смарт сулит смастерить 62 вида транспорта и 28 единиц оружия, которые будут доступны игроку на протяжении 10 миссий кампании. — В.Ч.

Убогость самопального графического движка не способны скрасить даже грамотные ракурсы



ЗАМОРОЗКИ

Не надо симулировать!

По крайней мере, до зимы



Вот так будет выглядеть пресловутая "трехмерность"

Компания Eidos Interactive сообщила о задержке релиза Championship Manager 5. Симулятор футбольного менеджера не появится в продаже в ноябре, а выйдет лишь к концу декабря. Еще сильнее обделили владельцев консолей, которые вообще вряд ли получат игру раньше следующего года. На официальном сайте компании нет никакой ин-

формации, объясняющей задержку проекта. Единственное, что приходит в голову: приурочивание даты релиза к благоприятному сезону праздников, когда скупается абсолютно все. — Д.К.

Странное поведение Рейн

Вампиры исчезают в полдень



На пути к релизу встречаются разные препятствия...

Тем, кто тщетно пытается найти BloodRayne 2 на полках магазинов, сообщаем: игра так и не появилась в версии для PC, хотя ранее было объявлено, что приверженцы Only and Forever получат возможность приобрести завет-

Новое о фильме Silent Hill

Как продюсер от фанатов отбивался

В прошлом выпуске новостей мы сообщили вам о том, что Кристоф Ган на пару с Николасом Боукрифом в своем парижском офисе вовсю трудится над сюжетом фильма по мотивам знаменитого игрового сериала Silent Hill. Предварительный вариант сценария полностью готов и лежит на столе у продюсера Роджера Эйвери. На своем персональном интернет-сайте для фанатов Silent Hill он выложил следующее сообщение: "Для тех, кто мало верит в успех, кто уже начал оплакивать экранизацию и понес куклу Вуду с моим изображением к местному шаману, подробно объясняю ситуацию. Когда я приехал в Париж, Кристоф и Николас Боукриф уже около месяца писали сценарий. Я провел три сложных недели за правкой их совместного творчества. Теперь у нас на руках есть нечто напоминающее готовый вариант с прописанными диалогами и немаловажными мелкими деталями, но с чисто технической точки зрения — это черновой вариант. Главное, не забывать, что сценарий — это не фильм, а, если вам так угодно, чертеж здания перед тем, как под него производится закладка фундамента. А как вам известно, чертежи часто приходится подгонять под реальное положение дел, ибо ситуация постоянно меняется. К этому следует добавить тот весьма немаловажный факт, что Silent Hill — это уже запущенное в производство кино. Съемки стартуют в феврале. Команде Кристофа крайне необходим материал для разработки мощных спецэффектов, составления сметы расходов и прочих сугубо меркантильных вещей, которые навряд ли волнуют далеких от кинопроизводства людей. Так что успокойтесь, в конце концов, вы же придете смотреть кино, а не читать сценарий". — В.Ч.

Картина неизвестного мастера "Фанаты докапываются до автора сценария". Темпера, гуашь, нервы, антидепрессанты



...и соблазны

ный бокс одновременно с владельцами консолей. Причин переноса релиза на официальных сайтах разыскать не удалось, так что, скорее всего, это очередной "хитрый" маркетинговый ход Majesco. Обделенным в очередной раз обладателям PC придется ждать начала следующего года. — Д.К.

Juiced получила издателя

И еще полгода на разработку

Несмотря на слухи о возрождении Acclaim ее бывшим директором Родом

DICE на страже родины

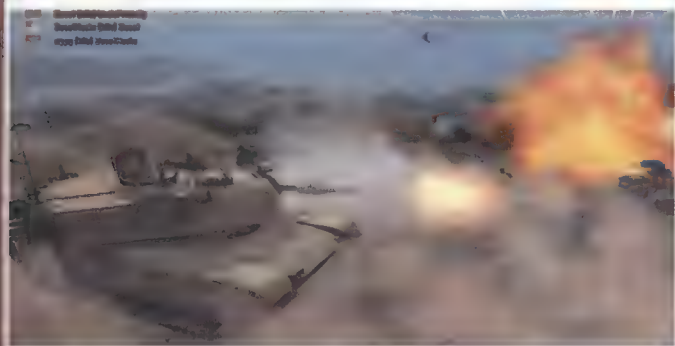
Швеция готовится к бою



Араб и янки: диалог культур

Компания Digital Illusions сообщила, что шведское министерство обороны приобрело движок от игры Battlefield 2. Правительство Швеции надеется создать FPS, непосредственно предназначенный для тренировки войск. Разработкой нового проекта займется компания AerotechTelub. Главным свойством движка DICE считает его способность работать с большими пространствами. С помощью нового софта шведские бойцы будут обучаться оборонительной и наступательной тактике, также они смогут разыграть различные боевые ситуации. В соответствии с договором, Digital Illusions должна всячески способствовать ходу разработки, предоставляя любую информацию. - Д.К.

Шведы, не воевавшие с XIX века, удивятся, как много изменилось



Ждут сигнала

Казенсом и о том, что новое издательство будет располагать правами на выпуск всех игр Acclaim, компания THQ сообщила о приобретении прав на Juiced. 30 сентября этого года окончился прием заявок от издателей, желающих выпустить этот симулятор стритрейсинга, и именно THQ займется будущим этого проекта, заплатив за удовольствие \$10,5 млн. К сожалению, смена издателя сказалась на сроках релиза: в этом году игра не выйдет. Если не случится новых неприятностей, она появится в продаже в марте следующего года сразу на всех игровых платформах, включая PC. - Д.К.

Перфекционизм

Вторая мировая возобновится в феврале

Компании Matrix Games и 2 by 3 Games сообщили, что релиз игры Gary Grigsby's World at War откладывается.

CHESSMASTER

10^{ое} ИЗДАНИЕ



UBISOFT

Новая версия самого популярного в мире шахматного симулятора способна как обучить начинающего игрока всем премудростям игры, так и составить достойную конкуренцию опытному шахматисту. К услугам пользователей - мощней-

ший шахматный движок с высочайшим уровнем искусственного интеллекта и функцией предупреждений о заведомо неудачных ходах, способной уберечь неопытных игроков от фатальных ошибок, а также советы известных гроссмейстеров.



Советы знаменитых гроссмейстеров, объясняющих все аспекты игры - от популярных дебютов до тончайших атакующих стратегий.

Система подсказок, делающая даже самые сложные шахматные стратегии понятными простому пользователю.

Специальный обучающий режим для начинающих.



И. Вигор

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Акелла"
© 2004 "UbiSoft"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Тел. поддержка (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Отзовая продажа: (095) 363-46-14
Представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла



Германия есть, СССР есть, Япония, Китай... США нету! "Западные союзники" — какая степень самокритики!

Средиземье

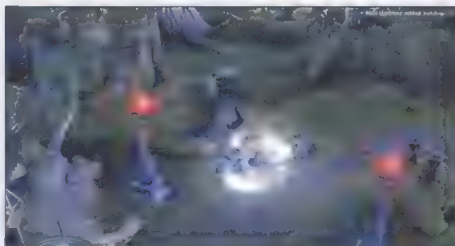
Мушкетеры подтянутся к Рождеству



Вся честная компания в сборе



А на третьем уровне великий маг выучил Lightning Bolt



Компания Electronic Arts сообщила, что реалтаймовая стратегия Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth, основанная на известной трилогии Толкина, не выйдет в срок и появится на полках магазинов не раньше первой декады декабря 2004 года. Причиной задержки названо желание разработчиков довести свой проект до идеального состояния. — Д.К.

Правила ближнего боя

Правило первое: не торопись

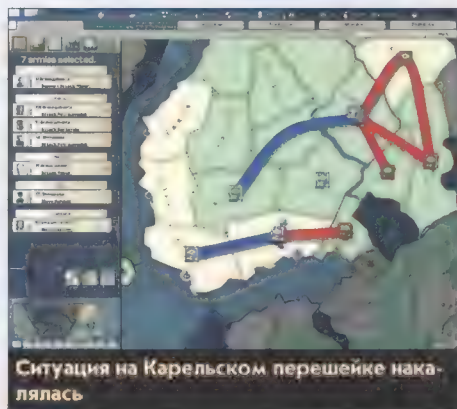


Рассредоточиваемся и короткими перебежками добираемся до релиза!

Выход комбатсима Close Combat: First to Fight перенесен на начало 2005 года. Дело в том, что ведомая Питером Тамте команда разработчиков Destineer желает сосредоточиться на целом ряде графических усовершенствований и изменений в области геймплея.

За ними не заржавеет

Hearts of Iron 2 задерживается



Ситуация на Карельском перешейке накалялась

Компания Paradox Entertainment перенесла дату выхода стратегии Hearts of Iron 2 на январь 2005 года. На

ЗАПАХ ДЕНЕГ

Halo 2 уже приносит прибыль

Билли становятся все богаче и богаче

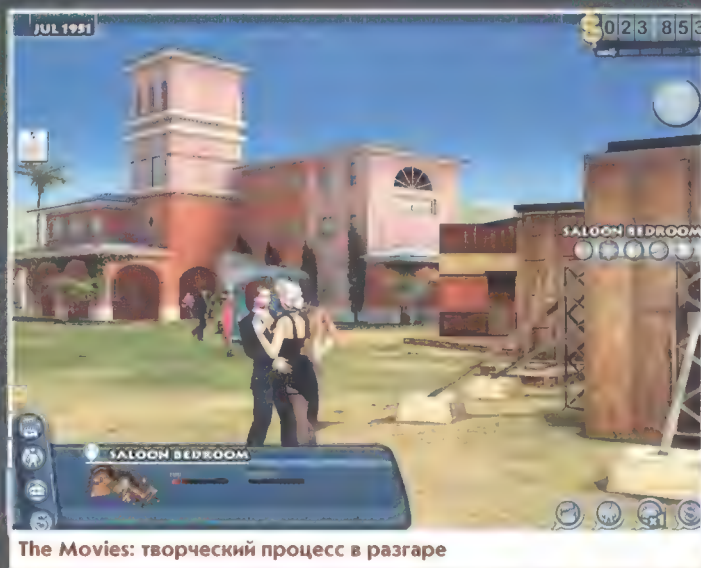
HALO 2

Компания Microsoft опубликовала отчет за третий квартал 2005 финансового года (по 30 сентября). Доход компании, по сравнению с прошлогодними показателями, вырос на 12%, составив \$9,19 млрд. Чистая прибыль достигла \$2,9 млрд., т.е. по \$0,27 на акцию (для примера - в прошлом году эти цифры составляли \$2,6 млрд. и \$0,24), увеличившись на 11,5%. Во втором квартале ожидаемая прибыль составит \$10,3-10,5 млрд., т.е. по \$0,28 на акцию. Столь неплохим результатам компания обязана росту спроса на приставки Xbox, а также предпродаже Halo 2, которую уже заказали 1,5 млн. игроков. — Д.К.

Творчество и деньги

Lionhead в поисках инвестиций

В ответ на заявление главы компании Lionhead Питера Молинье о том, что его студия нуждается в финансовых вливаниях, так как наличные денежные средства не позволяют продолжать



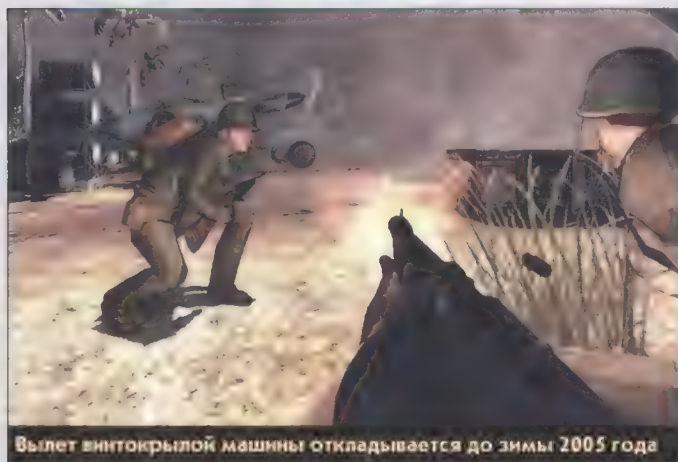
The Movies: творческий процесс в разгаре

разработку четырех проектов одновременно, тут же сыскались инвесторы. Деньги были представлены IDG Ventures Europe, Ingenious Media и Add Partners (объединение нескольких международных банков). Всего в фирму Молинье было "влито"

территории Северной Америки и в скандинавских странах игра появится 4 января, в Испании 10-го, а в Германии и во Франции лишь 21-го числа. Долше всего придется ждать англичанам и австралийцам, версии для их стран появятся в продаже лишь 18 февраля 2005 года. — В.Ч.

Тактическое отступление

Не говори "банзай", пока не перепрыгнешь



Вылет винтокрылой машины откладывается до зимы 2005 года

Менеджеры по продажам Electronic Arts приняли решение перенести дату выхода Medal of Honor: Pacific Assault с 12 ноября сего года на первый квартал 2005. Виной тому ноябрьский релиз Half-Life 2, тягаться с которым другим шутерам практически бесполезно. — В.Ч.



Black & White 2: Рагнарек местного масштаба, по крайней мере, оголодавший титан сойдет за Фенриса

\$12,7 млн. (по данным некоторых источников - всего \$8,68 млн.). "Фирме, занимающейся разработкой сразу трех высококлассных продуктов, необходимы капиталовложения. Раньше они всегда получали достаточно денежных средств от издателей, - комментирует сложившееся положение Питер

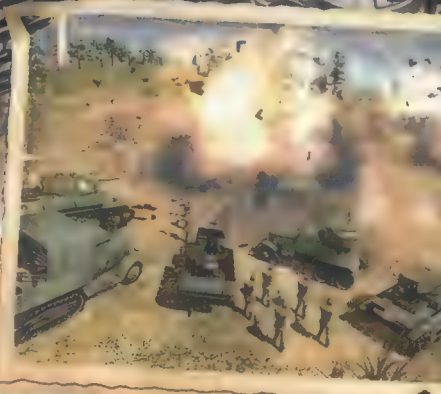
www.akella.com.ua

CODENAME: PANZERS

PHASE ONE



Эта полностью трехмерная тактическая стратегия в реальном времени освещает практически весь ход войны -



кампания за Германию начинается с вторжения в Польшу, а последней миссией за СССР станет битва за Берлин. Сражения на открытом пространстве требуют от игрока совершенно другого подхода, нежели бои в пределах города или в лесах, а все вооружение и оснащение воюющих сторон отображено в игре с удивительной скрупулезностью и точностью...

- ✦ Тридцать миссий в рамках трех увлекательных кампаний - за СССР, Германию и Союзников.
- ✦ Более пятидесяти исторически достоверных боевых единиц включая танки, пушки, грузовики, джипы, мотоциклы и легендарную «Катюшу».
- ✦ Детально смоделированные повреждения юнитов.
- ✦ Четыре режима многопользовательской игры.



www.akella.com



М.Видео

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Stormregion", © 2004 "CDV"

Незаконное копирование преследуется.

Игры с доставкой: www.stormregion.ru

Телефон: (095) 363-46-14

Оптовая продажа: (095) 363-46-14

Представитель на Украине - "Мультитрейд"



Акелла

в одном из интервью. - Конкуренция на игровом рынке стала жестче, стоимость разработок поднялась, но и ставки намного выше". Как видите, Молинье упоминает только о трех продуктах (Black & White 2, The Movies и Demitri, по последнему проекту пока нет никакой информации); по поводу четвертого ничего не говорится. Но по Сети ходят упорные слухи, что готовится специальная версия Fable для PC. - Д.К.

Поматросил и бросил?

Carbon6 грозит банкротство



А ведь у American McGee's Alice есть множество преданных фанатов

Carbon6, детище известного игрового деятеля Американа МакГи находится на грани разорения. Сейчас финансовое состояние компании можно описать метким выражением "в долгах, как в шелках". Единственное, что поддерживает находящуюся в разработке American McGee's Oz на плаву, так это средства, полученные от недавней продажи прав на ее экранизацию фирме Jerry Bruck-heimer Films и кинокомпании Walt Disney Pictures. Однако для самого МакГи данный вопрос не стоит столь остро, как для рядовых сотрудников Carbon6, ибо сейчас Американ занимает пост креативного директора издательства Enlight Software. - В.Ч.

Цены нового поколения

Продается графический движок. Дорого



Для Unreal 3.0 генерация подобного высокохудожественного полигонального ландшафта - семечки

Представители Epic Games рапортуют о внедрении в движок Unreal Engine 3.0 специальной технологии генерации ландшафтов и различных типов лесов SpeedTreeRT. Помимо этого вице-президент по маркетингу Майк Лайн в одном из своих интервью в японской прессе заявил, что новое поколение графического ядра предпочитает работать со стенсиловыми тенями и что на создание стандартной игровой картинку тратится более 500 тыс. отборных полигонов, из которых 7-8 тыс. уходят на прорисовку лишь одного типового персонажа. Наконец, приоткрыта завеса тайны относительно цены: потенциальным покупателям Unreal Engine 3.0 обойдется в \$800 тыс. (Unreal Warfare сейчас стоит \$350 тыс.). На данный момент лицензионные соглашения с Epic Games подписали более 20 компаний, в том числе такие монстры игровой индустрии, как компания Bioware и французское издательство Ubisoft Entertainment. - В.Ч.

GoD умер

Черная полоса гая Take Two Interactive



Take Two Interactive опубликовала финансовую отчетность по состоянию дел на 31 июля 2004 года. В отличие от прошлогодней прибыли в \$5,7 млн. за аналогичный период, сейчас издательство потерпело убытки в размере \$14,44 млн. В результате было принято решение закрыть лейбл Gathering of Developers, под эгидой которого в свое время в свет вышла целая россыпь хитовых игр. - В.Ч.

Новая британская империя

Empire Interactive намерена взвинтить обороты



Обнародована финансовая отчетность Empire Interactive за первую половину 2004 года. Результаты оказались неутешительными. По сравнению с прошлогодними показателями за аналогичный период товарооборот издательства снизился с \$33,5 млн. до \$21,8 млн. Вместо ожидаемых \$20,3 млн. прибыль составила лишь \$11,7 млн. Второе полугодие обещает быть более удачным, так как именно в это время в продаже должны появиться сразу два мощных гоночных проекта: Ford Racing 3 и Flat-Out. - В.Ч.

Пример EA - грузим науку

Игры, которые приносит миллиарды

На прошедшей в Нью-Йорке конференции Communacopia XIII докладчик от Electronic Arts поведал о том, что в 2004 году число тайтлов, проданных тиражом свыше одного млн. экземпляров достигло 27 штук, когда как в 2001 году было лишь 12 игр-миллионеров. По состоянию на нынешний август три популярных тайтла от Electronic Arts - Madden NFL, FIFA Football и The Sims - заработали за всю историю своего существования

более 1\$ млрд. Помимо этого существует семь игр из так называемого второго эшелона, продажа которых принесла издательству прибыль в размере свыше \$500 млн. - В.Ч.



Классика вновь в продаже

Платформеры вечны

Компания Empire Interactive Europe продлила контракт с Sega Sammy, в соответствии с которым фирма может продолжить продажу классических игрушек от Sega через свою сеть Xplosiv. При этом цены на продукты выставляются на уровне российского пиратского рынка, т.е. от \$5-10 за игру (в ассортименте: Sonic 3D, Crazy Taxi, Sonic Racer и, в скором времени, Sonic and Knuckles). Конечно, такие продукты вряд ли смогут заинтересовать избалованного игрока, но геймеры-ветераны вполне могут позволить себе вспомнить детство. Впервые упомянутый контракт был подписан еще в 1998 году с компанией Sega. - Д.К.



Вечно молодой, вечно синий

Знание - деньги

VUE продает еще один подразделение

Компания Vivendi Universal Games объявила о продаже одной из студий, занимающихся разработкой игр, ориентированных на обучение детей. Knowledge Adventure на данный момент является лидером





в создании развивающих детских игр, именно ей принадлежат такие тайтлы, как JumpStart Learning System и Blaster Learning Series. "Действия VUG вполне соответствуют политике компании, заключающейся в том, чтобы полностью сосредоточиться на создании игр", - заявляет генеральный директор VUG Брюс Хак. Knowledge Adventure приобретена компанией Knowledge Holdings, основанной Azure Capital Partners и Telesoft Partners.

Подробности сделки не разглашаются, также не известна сумма, которую выплатила Knowledge Holdings. - Д.К.

Три жалких миллиона

У папа-атамана нема золотого запаса



Идущая ко дну Interplay опубликовала свои экономические "достижения" за второй квартал текущего финансового года. Баланс издательства равен \$3,14 млн., что почти в три раза превышает мизерный прошлогодний показатель за аналогичный период, но этих средств явно недостаточно для преодоления сложившегося кризиса. Прибыль составила \$1,78 млн., но после уплаты части накопившейся налоговой задолженности потери достигли отметки в \$1,95 млн. (\$0,02 на акцию).

Вдобавок к этому Комиссия по ценным бумагам огласила подробности совершения сделки по продаже прав на разработку игр вселенной Fallout компании Bethesda Softworks. В свое время покупатель уплатил за лакомый кусочек в виде третьей части популярной постапокалиптической RPG \$1,175 млн., добавив еще \$2 млн. за перспективу создания четвертого и пятого эпизода. По условиям сделки за Interplay сохранилось лишь право на разработку онлайн-продуктов.

Напоследок, еще одна новость. Налоговая служба в поисках средств на покрытие требований должников провела независимое расследование, входе которого насчитала в кассе Interplay запасы наличности лишь в размере жалких \$13 тыс. - В.С.

Финансы EA

Монстр индустрии растет на глазах

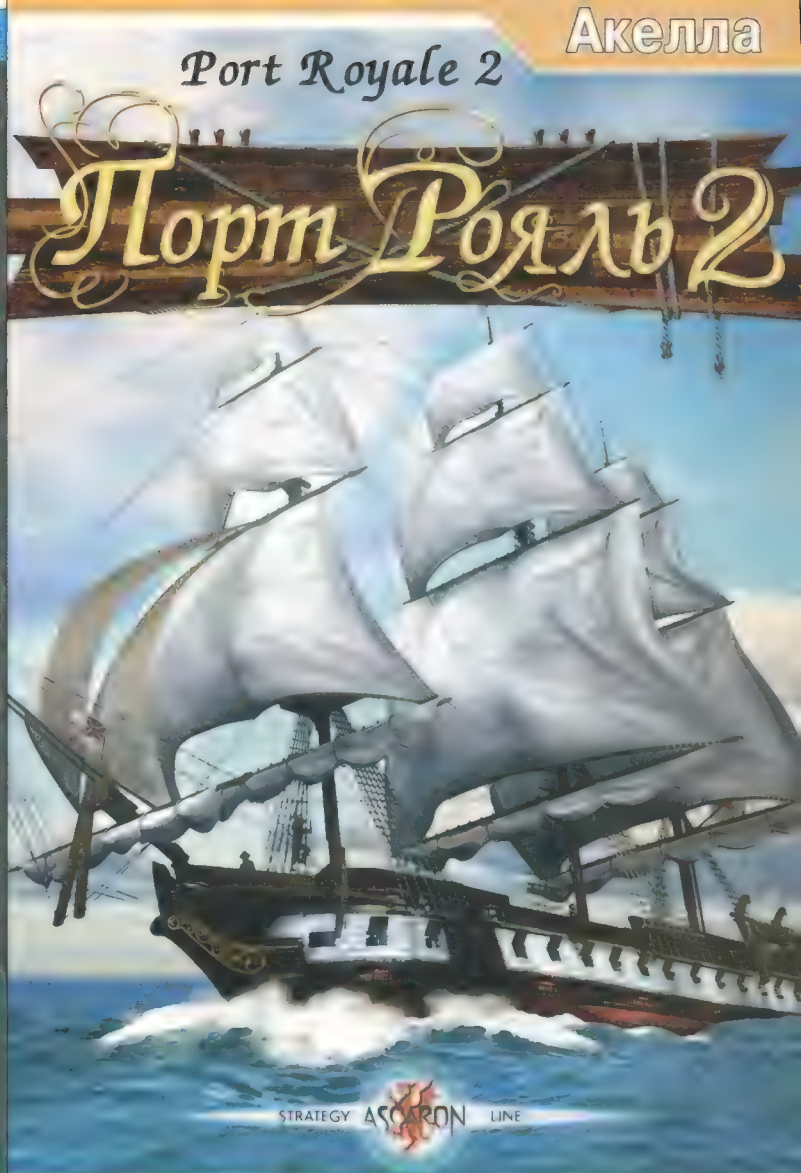


Компания Electronic Arts опубликовала отчет за второй квартал 2003 финансового года (по 30 сентября). Доход издательства за этот квартал составил \$716 млн., превысив показатели за аналогичный период в прошлом году на \$186 млн. Также выросла и чистая прибыль компании, составившая \$98 млн., т.е. по \$0,31 на акцию (прошлогодний показатель - \$0,25 на акцию). EA связывает увеличение дохода с хорошими продажами таких игр, как Madden NFL 2005, The Sims 2, Burnout 3: Takedown. В следующем квартале, заканчивающемся 31 декабря, компания надеется получить доход в размере от \$1,4 до \$1,475 млрд. и увеличить стоимость акций до \$1,11-1,21. К концу финансового года примерный доход должен составить \$3,275-3,4 млрд., а цена акций будет колебаться в районе \$1,84-2,04 за штуку. - Д.К.

"Кровавые" геньги

"Вьетнамский" игры проносим прибыль

Английское издательство SCI Entertainment по состоянию на 30 сентября увеличило прогнозируемую доходную



Port Royale 2 - это продолжение одной из лучших морских стратегий 2003 года! На дворе семнадцатое столетие, место действия - Карибское море. Вам предстоит заняться торговлей с 60 странами мира, выполнять заказы торговцев, дипломатов и даже королей различных держав или же встать на путь пирата...

Постройте своими руками огромный мир, в котором более 60 городов с милыми домиками, заводскими зданиями, и особыми строениями для наилучшего процветания!

- Огромные кампании, а также масса сценариев и режим обучения;
- Ваши возможности бесконечны - играть можно столько, сколько вашей душе угодно!
- 16 различных типов кораблей, созданных в детальном соответствии с историческими прототипами;
- Великолепные морские сражения в прекрасном графическом исполнении.



© 2004 "Akella"
© 2004 "Ascaron"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игрой с доставкой www.sbravely.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Отзовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





часть своего бюджета на 7,5%. За последний год компания получила прибыль в размере \$2,5 млн., львиную долю которой составили средства от уверенной продажи Conflict: Vietnam и Richard Burns Rally. – В.Ч.

Sony проиграла дело

Патентные войны – новый эпизод

Стали известны результаты по иску компании Immersion против Sony, в котором утверждалось, что создатель PlayStation незаконно использует функцию обратной связи в своих контроллерах Dual Shock. По заверениям Immersion, данная технология бы-

ла запатентована ими еще одиннадцать лет назад. Суд признал Sony виновной и постановил выплатить штраф в размере \$82 млн. Год назад, в ходе аналогичного разбирательства штрафом в \$26 млн. отделалась корпорация Microsoft (после чего лицензировала у Immersion данную технологию). Однако японский гигант не собирается сдаваться и собирается опротестовать решение суда. – Д.К.



РЕКОРДЫ ВЕСА

Самые разговорчивые

Новое качество немецкого постапокалипсиса



Клуни. Клуни... На Гибсона молодого герой похож. Интересно, проблем с копирайтами на Mad Max не возникнет?

Компания Silver Style Entertainment объявила об окончании работ над озвучкой готовящейся к выходу The Fall – Last Days of Gaia. В работе приняло участие 84 актера, было записано почти 182 тыс. слов, что превышает все предыдущие показатели в играх, созданных на территории Германии. К процессу были привлечены немецкие дублеры таких звезд, как Джордж Клуни и Джон Уэйн-младший. Выход проекта ожидается в срок, уже в этом месяце. На территории России игра появится под названием "The Fall – Последние Дни Мира". – Д.К.

Платиновая медаль

Sims 2 бьет все рекорды



Догоняем The Sims 2! На старт, внимание...

Компания Electronic Arts объявила о том, что сиквел The Sims уже продан тиражом в один млн. экз. Напомним, что игра появилась в продаже 17 сен-

тября, и в первые дни продавалось почти по сто тыс. лицензионных копий игры в сутки. По словам главного вице-президента EA Герхарда Флорина, это самый удачный старт за все 22 года существования компании. По предположениям аналитиков, грядущие игры от EA едва ли смогут переплюнуть The Sims 2, даже продолжение симулятора стритрейсинга The Need for Speed Underground 2 вряд ли добьется таких результатов. – Д.К.

Огня из пятисот

Флагман британского паблишинга

Компания SCi Games сообщила, что она попала в список пятисот самых быстроразвивающихся компаний в Европе за 2004 год, заняв в нем 207 строчку. "Рассматривая сложившуюся за последние два года ситуацию на экономическом рынке, мы можем утверждать, что SCi совершила подвиг. Мы уверены, что для того, чтобы поднять экономику в Европе нужно намного больше подобных SCi компаний, и мы надеемся, что эта компания со временем станет лидером", – именно так прокомментировал событие один из составителей рейтинга, Филипп Леонард. Но, самое интересное, что SCi – чуть ли не единствен-

ное издательство, попавшее в этот список, в котором наиболее широко представлены ИТ-бизнес (15% компаний) и сфера услуг (10%). – Д.К.

Канадский рейтинг

BioWare – лучшие!

Прославившаяся на ниве разработки высококачественных RPG студия BioWare вошла в топ-100 лучших канадских компаний по версии компании Mediacorp Canada и редакции журнала Macleans. Самое интересное, что девелоперы попадают в заветную сотню уже второй год подряд, и на сей раз, они также получили специальный приз GrowthWorks Leadership Award с формулировкой "За выдающиеся достижения в области создания программного обеспечения". – В.Ч.



Таракан, таракан, таракашечка...

Компания Got Game Entertainment намерена в ближайшее время выпустить римейк квеста Bad Mojo. Датированные 1996 годом приключения превратившегося в таракана человека предстанут перед нами в новом графическом оформлении. Напомним, что оригинальную игру создала команда разработчиков Pulse Entertainment. — В.Ч.



Курам на смерть



Полуживое издательство Interplay за \$300 тыс. продало Vivendi Universal Games права на использование торговой марки Redneck Rampage. Неужели американская деревенщина снова пожалует к нам в гости? — В.Ч.

Sega Sammy Holdings — вместе и навсегда

В прошедшем месяце компании Sega и Sammy закончили слияние и образовали Sega Sammy Holdings. Во главе новообразованного гиганта стоит совет из 60 менеджеров обеих компаний. Подробнее о планах на будущее этого холдинга наш журнал уже сообщал. — Д.К.

Второй призыв

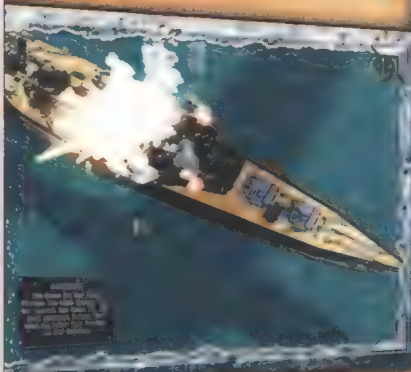
Мы еще не успели наиграться в Full Spectrum Warrior, а разработчики из Pandemic Studios уже приступили к созданию второй части. Проект строится на том же движке, что и оригинал. Ориентировочная дата релиза — четвертый квартал 2005 года. — В.Ч.



Пройдите множество миссий, сумеете выжить в одном из самых кровавых периодов XX века и станьте всемирно признанным победителем!



Множество сценариев, отражающих все реалии борьбы на восточном фронте.



Мечтаете «своими руками» проводить Гитлера к местам зимовья раков? Или хотите сокрушить сталинский режим? Быть может, Вас привлекает руководство французским сопротивлением? В любом случае, Вам понравится эта новая увлекательная RTS по мотивам Второй Мировой войны.



Исторически достоверное оружие, экипировка солдат и техника середины двадцатого столетия.

Высоко детализированные военные ландшафты.

Время года, суток, погодные условия и освещенность - все это оказывает влияние на боеспособность Ваших войск.

www.akella.com



И.Вигор

Розничная продажа в магазинах фирм "COIO3" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "Zuxxez Entertainment AG"
Все права защищены
Незаконное копирование преследуется
игрой с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Акелла

HD Interactive и Mithis братья навек

Компании HD Interactive и Mithis заключили взаимовыгодный договор на создание некой новой игры в жанре RTS. Первые подробности последуют через несколько месяцев, а пока нам предлагают довольствоваться предполагаемой датой релиза – второй квартал 2006 года. – В.Ч.

За двумя зайцами?



Персональная ударная установка Скотта Миллера. В восьмидесятых он был профессиональным музыкантом

На страницах своего интернет-дневника (милости просим на dukenukem.typepad.com/game_matters) совладелец 3D Realms Скотт Миллер сообщил о том, что помимо работ над Duke Nukem Forever его компания сейчас трудится над пока что не анонсированной игрой. Похоже, шансы Дюка появиться на свет тают на глазах. – В.Ч.

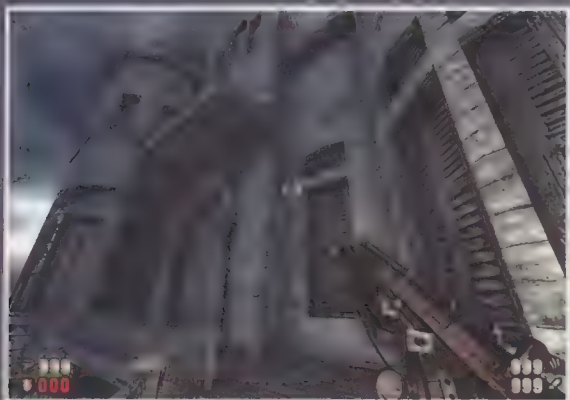
Это надо абсурдить

Объявлена дата и место проведения игрового саммита D.I.C.E. 2005 (Design, Innovate, Communicate, Entertain). Трехдневное мероприятие стартует 31 января 2005 года в Лас-Вегасе (штат Невада). – В.Ч.

Painkiller во главе CPL World Tour

Величайшее достижение польского игропрома

DreamCatcher Games и The Cyberathlete Professional League (CPL) сообщили о подписании договора, по которому игра Painkiller станет главной дисциплиной на CPL World Tour. До этого на почетное место претендовали такие гиганты как DOOM 3 (был отвергнут благодаря неумеренным финансовым запросам id Software), а также Unreal Tournament 2004. Начало турнира намечено на февраль следующего года, и по предварительным оценкам, участие в нем примут почти 10 тыс. человек, а общий призовой фонд должен составить \$1 млн. На данный момент Painkiller разошелся тиражом более 300 тыс. экземпляров, а 26 ноября свет должен увидеть адд-он к нему – Battle Out of Hell. – Д.К.



Свободу Греции!

Игры снова узаконят

Руководство Евросоюза подняло вопрос об урегулировании возникших в Греции проблем, связанных с рынком компьютерных и видеоигр. Напомним, что пару лет назад греческое правительство приняло закон, запретивший все компьютерные игры. Нарушители в лучшем случае отделялись штрафом, в худшем – получали срок. С помощью этого шага правительство попыталось урегулировать проблему роста числа игровых автоматов (типа "однорукого бандита", которого можно легко перепрограммировать, тем самым понизив процент выигрыша) и не допустить обмана населения. Но, чиновники взялись за дело с излишним рвением и довели закон до абсурда, запретив абсолютно все игры. Вне закона оказалась и разработка новых проектов (именно поэтому в последнее время в Греции не появилось ни одной новой игры). Теперь же Евросоюз озабочился данной проблемой, и в ближайшее время закон будет, скорее всего, отменен. – Д.К.



Опыты над игроком

Издатели готовятся к рекламному буму

Компании Activision и Nielsen Entertainment озвучили планы на будущее.

Напомним, что эти компании еще в апреле этого года подписали некий международный контракт. Теперь же стало ясно, что издательство решило проверить эффективность рекламы



в их играх. Nielsen Entertainment внедрила в Tony Hawk's Underground 2 новую технологию, позволяющую учитывать реакцию игроков на ту или иную рекламу в игре. В основе лежит анализатор поведения игрока, а также распознаватель речи. Первой компанией-рекламодателем стал небезызвестный производитель автомобилей Chrysler Group. Именно на его рекламе будет испробована и обкатана новая система. Тест будет проводиться только на платформе PC (хотя, как утверждает Nielsen Entertainment, они работают над внедрением этого метода на консолях). Эксперимент продлится с декабря 2004 по февраль 2005, все собранные данные поступят на сервер компании. Данная акция была задумана для того, чтобы измерить уровень эффективности размещения рекламы в играх, а также, чтобы узнать, на что именно среднестатистический геймер обращает больше всего внимания.

В последнее время все больше и больше компаний проявляют интерес к размещению рекламы внутри игр. Многие аналитики считают этот сектор рекламного бизнеса наиболее быстроразвивающимся. Что не удивительно, особенно, если взглянуть на недавние исследования, показавшие, что за последний год интерес к телевидению упал на 7%, и настолько же возросла популярность видео- и компьютерных игр. Естественно, издатели игр тоже рады притоку финансов со стороны рекламодателей. Если тенденция с размещением рекламы в играх сохранится, то к 2008 году оборот в этом виде деятельности составит \$900 млн. В настоящее время этот показатель составляет порядка \$80 млн. – Д.К.

Все на новый рынок!

EA расширяет представительство в Китае

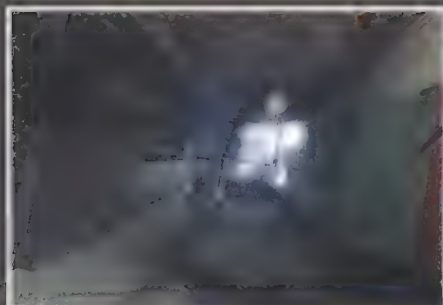
Компания Electronic Arts сообщила о планах по организации в Китае нового подразделения. По мнению аналитиков, рынок КНР является достаточно перспективным, однако до сих пор не известно, когда откроется новая студия и когда начнется выпуск продуктов на китайском рынке. Также не сообщается никаких подробностей относительно капиталовложений, которые решено потратить на открытие филиала. Единственное, что известно в настоящее время, – штат нового подразделения составит свыше пятисот человек.

Компания также собирается бороться с проблемой пиратства, причем достаточно оригинальным способом: основной упор будет сделан на создание и продвижение онлайн-овых проектов. Правда, опыт подобной деятельности у EA скорее печальный: занимавшаяся ММО EA.com в свое время понесла убытки в \$0.5 млрд. – Д.К.



Ужас из глубин

Ubisoft издает Cold Fear



Вода...



...и пламя. А главное, орфографических ошибок не замечено



Длинный темный коридор...



В поисках Моби Дика

Компания Ubisoft получила права на издательство horror-action под названием Cold Fear, создаваемой студией Darkworks. Разработчики обещают захватывающий сюжет, повествующий о дрейфующем в Беринговом море русском корабле с бандитами и некими загадочными существами на борту. Обещана "потрясающая" атмосфера страха и опасности. Издатели уверены, что проект сможет добиться популярности, так как "в нем смешаны несколько беспроблемных компонентов, таких как продвинутый искусственный интеллект, красивая графика, интерактивное и динамично изменяющееся окружение". На полках магазинов Cold Fear появится не раньше марта следующего года. - Д.К.

Найди десять отличий

Хорошие мысли витают в воздухе

Компания Blue 54 анонсировала принадлежащий к жанру survival horror проект Deadlight. Сюжет игры повествует о загадочных исчезновениях кораблей в водах Северного моря. При этом в ней хватает места не только таинственным событиям, но и страшным подводным чудовищам. И если вам кажется, что вы только что читали о чем-то похожем, то не бойтесь, это не дежавю.

Релиз Deadlight, в отличие от Cold Fear, должен состояться уже этой зимой, хотя пока что наблюдается полное отсутствие скриншотов. - В.Ч.

Реактивный китаец

FatalIty терпит поражение на выезде

Компания ABIT провела конкурс под названием The ACON FatalIty Great Wall Shootout с участием известного в кругах киберспортсменов FatalIty. Победивший в турнире по DOOM 3 должен был получить огромный приз в \$125 тыс. (если не считать "феррари" Джона Кармака, то это самый большой приз за всю историю киберспорта). Соревнование проводилось столице Китая Пекине, в финал вышло четыре участника и одному из них удалось победить FatalIty, причем с разгромным счетом 26-4. Ниспровергателем авторитетов оказался Ян Минь, больше известный как Rocket-Boy.

Проведенный турнир был приурочен к запуску компанией ABIT новой линейки продуктов под названием FatalIty Gaming. Не известно, как повлияет проигрыш на спрос данной продукции, но вот то, что он не в лучшую сторону сказался на репутации FatalIty, это точно. "RocketBoy, действительно, классно играл, используя хорошо продуманную стратегию. Надеюсь, эта победа сможет внести свежую струю в мир профессиональных игроков, - отозвался об игре своего соперника FatalIty, - думаю, матч-реванш не за горами". ABIT не замедлила подписать контракт с китайцем-победителем, который станет лицом компании на всех соревнованиях, проводимых на территории Китая. Также Ян Минь предстоит заниматься тестом всего нового игрового оборудования ABIT. - Д.К.



А с виду такой скромный... В тихом пруду!

КОМПАНИЯ

ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

ПРЕДЛАГАЕТ

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"

- большой выбор номиналов

- первые 7 сек. - БЕСПЛАТНО

- удобный и простой дизайн

- бесплатная доставка

- посекундная тарификация

ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ

карта "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ - 10" обеспечивает:

- более 100 минут разговора с различными регионами России

- или 130 минут разговора с Израилем

- или 150 минут разговора с Европой, Америкой, Канадой, Австралией

- или более 300 минут разговора с Москвой или Санкт-Петербургом

"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - Санкт-Петербург

Район 1, кв. 5, Санкт-Петербург

ул. Кузнецовская, 52

кв. 18, литер "Ж"

тел./факс: +7 (812) 970-1834

т. 812 326-1286

www.elvis.com.ru

e-mail: spb@elvis.com.ru

ЗАО "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - МОСКВА

Россия, 125319, Москва

4-я ул. Б. Мещинская

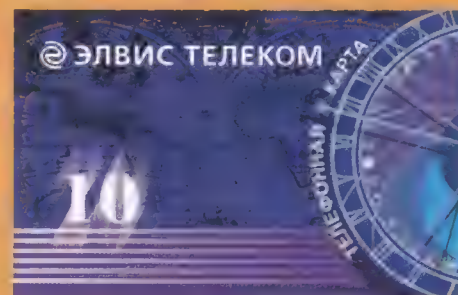
ТЕЛ: +7 (095) 777-2459

+7 (095) 777-2477

ФАКС: +7 (095) 152-4641

www.elvis.com.ru

e-mail: sale@elvis.com.ru



Принимайте участие в розыгрыше призов

С января 2004 года действует

справочно-информационный центр

(с понедельника по пятницу, с 9:00 до 18:00 часов)

Музыка из San Andreas

Исполнение и ритмы 90-х



Главного героя Grand Theft Auto: San Andreas чернокожего брата Карла Джонсона озвучит мало кому известный американский рэппер Янг Майлей. Весьма странный и достаточно скромный выбор, если вспомнить о том, что над Vice City трудилась целая когорта известных голливудских актеров.



Также Rockstar Games и Interscope Records (дочерняя компания Universal Music) объявили о скором выпуске официального саундтрека к игре Grand Theft Auto: San Andreas. Наравне с восьми-дисковым бокс-сетом в продажу поступит и двойной CD. Полное издание будет содержать все треки, присутствующие на различных радиостанциях города San Andreas. Вся музыка будет выдержана в характерных для девяностых годов стилях. На урезанное издание попадет обычный микс из различных треков. В качестве дополнения к последнему варианту будет прилагаться DVD под названием The Introduction. Данный диск будет содержать предысторию, повествующую о событиях, произошедших до начала сюжета игры. Из этого фильма покупатель сможет узнать, почему главный герой вернулся в San Andreas, и что же побудило его покинуть насиженное место. В продаже диски должны появиться 22 ноября.

Напомним, что на PC San Andreas должен попасть лишь в третьем квартале будущего года, в то время как версия для консолей уже была отправлена в печать, благополучно украдена и выложена в Сеть пиратами. - Д.К., В.Ч.



Избавься от головокружения

Безмедикаментозное лечение



От головокружения, может, и вылечит, но охоту летать отобьет надоего

Исследователи из Hammersmith Hospitals, NHS Trust и Imperial College of London смогли добиться положительных результатов при лечении больных, страдающих хронической потерей ориентации в пространстве (головокружением). При этом ученые использовали не новейшие медицинские препараты, а авиасимуляторы. Люди, которые годами мучались от тяжелой болезни, всего за пару месяцев игры смогли полностью избавиться от недуга. По утверждению исследователей, пациентам достаточно было всего пары сеансов игры в неделю, т.е. им не приходилось просиживать перед монитором часами. В настоящее время известно, что головокружение связано с нарушением функции внутреннего уха, одного из составляющих вестибулярной системы человеческого организма. Давшие положительный результат тесты проводились на сорока больных.

К сожалению, исследователи не уточнили, какие именно игры применялись при лечении. Также неясно, использовались ли игры сами по себе или они были составляющей более сложного процесса? Так что пока непонятно, возможно ли подобное лечение в домашних условиях или нет. Напомним, что это не первый случай, доказывающий, что игры помогают здоровью. Уже появлялась информация о том, что человек, игравший в Unreal Tournament смог излечиться от клаустрофобии, или, что использование геймпада способно вылечить артрит. А в прошлом месяце была проведена конференция Games for Health 2004, посвященная проблеме лечения играми хронических заболеваний. Осталось придумать игру, улучшающую зрение, и можно рассчитывать на нобелевскую премию. Как минимум. - Д.К.

Новые горизонты

Или второе путешествие "Князя" через океан

Компания Got Game Entertainment пытается закрепиться на рынке США. Первой игрой, выпущенной GGE в Америке, стала отечественная "Князь 2", которая была отрелизена под названием Konung 2 (первого "Князя" в свое время издала Strategy First). До настоящего момента компания, основанная почти двадцать лет назад Говардом Хоровицом, являлась достаточно крупным европейским издателем низкобюджетных продуктов, теперь же она собирается открыть собственное представительство в Новом Свете. - Д.К.

Где-то в Атлантике...



Наркотики, оружие, другие запрещенные к ввозу предметы!



Алло, Garage!

Обновления для Torque

Компания Garage Games объявила в ходе выставки IndieGamesCon '04 о выпуске дополнений для движка Torque. Несмотря на дешевизну (а, следовательно, и доступность для малобюджетных компаний), данная разработка способна выдавать очень качественную картинку. Возможности Torque будут расширены благодаря новым пакетам: Timothy Aste's Content Packs, Synapse Gaming



Lighting Pack, Torque RTS Starter Kit и др. В результате разработчики получат инструменты для работы с 2D-графикой, создания и анимации деревьев, улучшенную систему анимации персонажей, с поддержкой популярной технологии Motion Capture, а также небольшие утилиты, облегчающие взаимодействие графических редакторов (3dMax и Maya) с движком. В настоящее время самыми известными проектами на Torque являются стратегия Tribes 2 и аркада Gish.

Подробное описание новых фишек можно найти на официальном сайте Garage Games. - Д.К.



Закроем BnetD

Американский суд против клонирования

Суд США постановил, что компания Electronic Frontier Foundation нарушила права компании Blizzard и должна отключить сервера системы BnetD, являющейся самым настоящим клоном Battle.net. Суд подтвердил, что при создании BnetD были использованы запатентованные Blizzard технологии. Напомним, что вердикт о приостановке действия BnetD был принят еще в 2002 году в связи с нарушением прав Blizzard. Впоследствии сервер был выкуплен Electronic Frontier Foundation (компания, охраняющая интеллектуальную собственность, в основном состоит из адвокатов), которая подала встречный иск, после чего функционирование BnetD было возобновлено. Electronic Frontier Foundation собирается вновь оспорить решение суда. - Д.К.

**ELECTRONIC FRONTIER
FOUNDATION**
eff@eff.org



Serving Cyberspace Since 1990

ИНТЕРНЕТ в Центре Москвы

Волоконно-оптическая сеть RiNet в ЦАО: подключайтесь на лучших условиях!

ТАРИФНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ! **RINET**
Internet Service Provider

Выделенные каналы с
неограниченным трафиком от **\$20!**



232-1730, 238-3922



www.rinet.ru

Лицензия Министерства РФ по связи и информатизации NN 23859 и 23860

За Великой стеной

Китай берет игры в свои руки

Мы уже сообщали, что правительство Китая борется с насилием и порнографией в интернете, что проводятся специальные операции по устранению серверов с соответствующим контентом и т.д. Многие западные аналитики предсказывали, что правительство КНР может попытаться взять под контроль онлайн-игры. Похоже, опасения аналитиков частично оправдались. В Китае организована комиссия Professional Commission of Online Games, которая займется контролем онлайн-игр, а также созданием специального клуба геймеров, через который будут продвигаться некие "правильные"

игры, благотворно влияющие на здоровье играющих (по мнению правительства, игры вызывают зависимость). Также в обязанности новой организации войдет рейтингование игр, в зависимости от уровня насилия и жестокости, наличия откровенных сцен и т.д. Многие западные издания уверены, что комиссия была создана для контроля информационных потоков, существующих в онлайн-проектах.

На прошедшей в Китае игровой выставке ChinaJoy было официально объявлено о том, что правительство КНР возьмет на себя спонсорство онлайн-проектов, основанных на китайской истории. Хотя официально об этом и не объявлялось, но возникают подозрения, что это продолжение местной акции, направленной против записей западных игр, которые считаются "неправильными и слишком жестокими". Из государственного бюджета планируется профинансировать в течение ближайших четырех лет как минимум сто онлайн-проектов плюс несколько полномасштабных игр класса AAA. На все про все планируется выделить около \$242 млн. - Д.К.



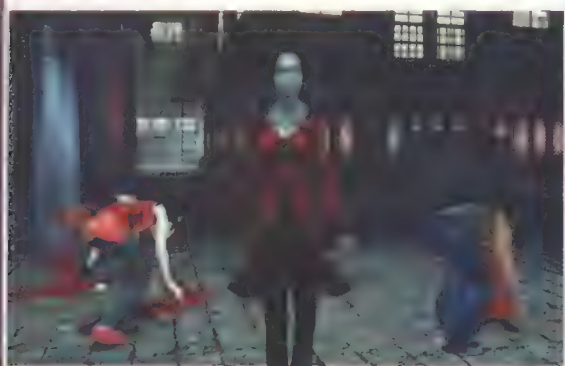
Практически, бренд-мауэр

Музыка для вампиров

Готик-рок для готик-панка

Опубликован официальный саундтрек к игре Vampire: The Masquerade - Bloodlines. По мнению Troika Games, атмосферу игры смогут создать такие группы, как Ministry (записали эксклюзивный трек для игры), Tiamat и Genitortures. Напомним, что игра создается в антураже настольного сеттинга Vampire: The Masquerade и строится на движке Half-Life 2. Выход игры запланирован на 26 ноября этого года. - Д.К.

Девушка получилась вполне готичная

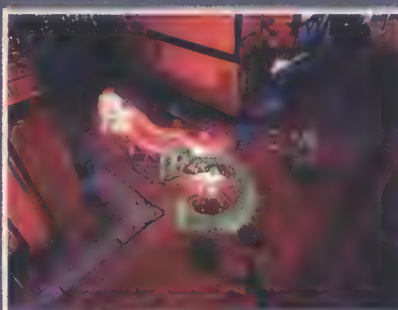


Слава победителю!

А финалистам - коробки



Найдено недостающее звено в эволюции человека!



Зеленый Змий в атаке

Компания Irrational Games объявила о начале конкурса по созданию персонажей для игры Freedom Force vs. the Third Reich. По условиям, любой желающий может предложить своего героя, описав его историю, основные характеристики, сильные и слабые стороны, а также прислав несколько изображений. По результатам конкурса будет объявлено шестеро победителей. Занявший первое место персонаж будет реализован в игре, а имя его создателя появится в титрах.

Остальные пятеро финалистов будут поощрены коробкой с игрой. При этом разработчики не гарантируют, что они не задействуют других приспанных персонажей. Также оговорен момент, позволяющий Irrational Games изменить или использовать данные любой модели. Прием работ уже ведется и продолжится до конца этого года. О результатах будет объявлено ближе к релизу игры, т.е. к марту 2005 года. - Д.К.

Поторопились

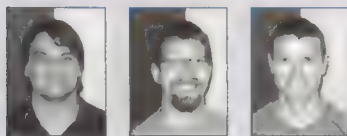
Некоторые баги не лечатся

Вышедший на Sony PlayStation 2 симулятор гольфа PGA Tour 2005 был изъят из продажи издателем. Причиной оказался баг, приводящий к существенному понижению показателя FPS во время игры. К сожалению, данную ошибку невозможно устранить так, как это возможно для PC, посредством патча. По заявлению Electronic Arts они получили жалобы от 1% от числа всех купивших игру, и этого хватило, для того чтобы весь тираж был отозван. Пока не известно, будут ли заменены коробки с игрой тем, кто уже приобрел продукт. Данный случай является уникальным в консольном мире. - Д.К.



Три квестогела

Ветераны жанра и новая компания



Ветераны игровой индустрии: Дэн Коннорс, Кевин Брунер и Трой Моландер организовали новую игровую студию под названием Telltale Games. До этого они работали в LucasArts, при этом все трудились еще над знаменитой Sam and Max: Hit the Road, сиквел которой был недавно отменен. Пока не известно, удастся ли разработчикам выкупить у LucasArts лицензию на Сэма и Макса. В любом случае они намерены заняться созданием приключенческих игр в духе незабвенной классики жанра. - Д.К.

Всем выйти из сумрака!

Ночной Дозор на ваших компьютерах

Компания Nival Interactive сообщила, что занимается разработкой тактической RPG по мотивам трилогии Лукьяненко (точнее, ее киноверсии) "Ночной Дозор". Проект будет основываться на усовершенствованном движке игры "Операция Silent Storm". По обещаниям разработчиков, игра представит события второго фильма немного в ином ракурсе, позволив узнать то, что не было отражено в "Ночном Дозоре - 2". Игрок получит под свой контроль одного из сотрудников Ночного Дозора. Выход проекта приурочен к премьере фильма, следовательно, релиз ждем весной 2005 года. - Д.К.



Учиться, учиться и еще раз...

Нехватка девелоперов в Новой Зеландии

Компания Sidhe Interactive объявила набор учеников в школу игровых дизайнеров. Теперь любой житель Новой Зеландии может обучиться игровой профессии. Однако курс не будет бесплатным, за первый год придется отдать 4000 новозеландских долларов. Занятия будут проводиться в Media Design School, по окончании основного курса все ученики получают диплом разработчика Media Design School's Graduate Diploma of Game Development. По словам директора-распорядителя Sidhe Interactive, таким образом они попытаются восполнить нехватку высококвалифицированных специалистов. На данный момент компания занимается разработкой некоего кроссплатформенного проекта. - Д.К.

Sidhe Interactive известна благодаря вышедшей в 2003 году Rugby League



Контракт

Реклама для "Мести"

Компании ATI и Vivendi Universal подписали контракт о рекламе. Теперь производитель графических ускорителей займется рекламной раскруткой Tribes: Vengeance. Будут использованы все средства: начиная от конкурсов, где в качестве главных призов будут фигурировать коробки с игрой и продукция ATI, и заканчивая обычной рекламой в СМИ. Конкретная информация об условиях договора и обязательствах сторон держится в секрете. - Д.К.

ATI Get in the GAME

Новая компания

Большие аппетиты малого бизнеса



Джейсон Рубинштейн

Появилась информация о том, что Джон Уэлч, Брэд Эдельман и Джейсон Рубинштейн сформировали новую компанию PlayFirst. Эти господа - далеко не новички в софтверной индустрии. Эдельман до этого работал над Macromedia Flash Player, Breeze Life и Adobe PageMill. Уэлч занимался созданием и популяризацией Shockwave.com. Рубинштейн же пришел из Ubisoft, где отвечал за онлайн-подразделение компании. Новообразованная студия займется разработкой и изданием небольших онлайн-проектов. По их мнению, в настоящий момент интернет-бизнес развивается особенно динамично, и к 2007 году они надеются получить доход в \$760 млн. PlayFirst уже завоевала доверие со стороны спонсоров и получила \$5 млн. в качестве инвестиций от компании Mayfield and Trinity Ventures. - Д.К.

Ag в джунглях

Xenus меняет имя

Компания Atari объявила, что займется изданием игры Xenus от украинской студии Deep Shadows. При этом на западном рынке игра, почему-то, получит совершенно иное название - Boiling Point: Road to Hell. Строго говоря, о том, что изданием игры на западе займется именно Atari, стало известно еще несколько месяцев назад, но пресс-релиз появился еще раз. Видимо, недавняя презентация игры английской прессе окончательно уверила издательство в необходимости выпуска этого проекта, хотя причины столь радикальной смены названия оглашены не были. - Д.К.

Настоящему индейцу надо только одного — чтоб придурок с автоматом не решил стрелять в него



Продвижение

За безупречную службу

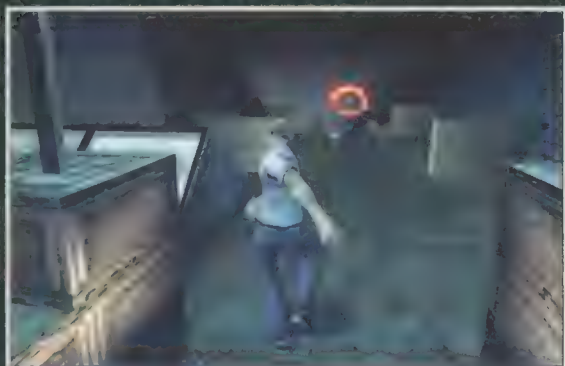


Ник Уилрайт

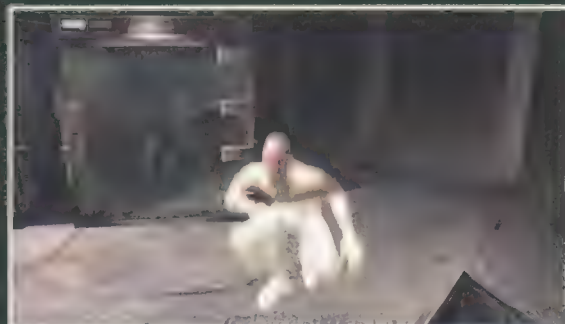
Компания Codemasters сообщила о том, что кресло исполнительного директора компании занял Ник Уилрайт. Ник поступил на работу в компанию еще в 1993 году в качестве финансового директора. В 1996 он занял пост директора-распорядителя, после чего доходы фирмы выросли до показателя \$100 млн. в год. На новом месте Уилрайт будет осуществлять стратегическое руководство, а также вести новыми проектами. Напомним, что не так давно у компании сменился генеральный директор, им стал Дарлинг-младший. Всего в штате Codemasters числится около 400 человек. - Д.К.

Новый норм

Second Sight теперь и на PC



Эк тебя скрючило!



Глаза б мои тебя не видели

Мы уже сообщали о том, что консольная игра под названием Second Sight может появиться и на PC. Теперь эта информация была официально обнародована Codemasters. Для девелоперов из Free Radical Design этот проект станет дебютом на PC. Появившись в сентябре на консолях, Second Sight снискала лестные отзывы критиков, которым пришлось по вкусу оригинальность проекта. Которую мы сможем сами оценить уже к концу ноября. - Д.К.



Пентагон хочет играть

Серьезным людям — серьезные игры

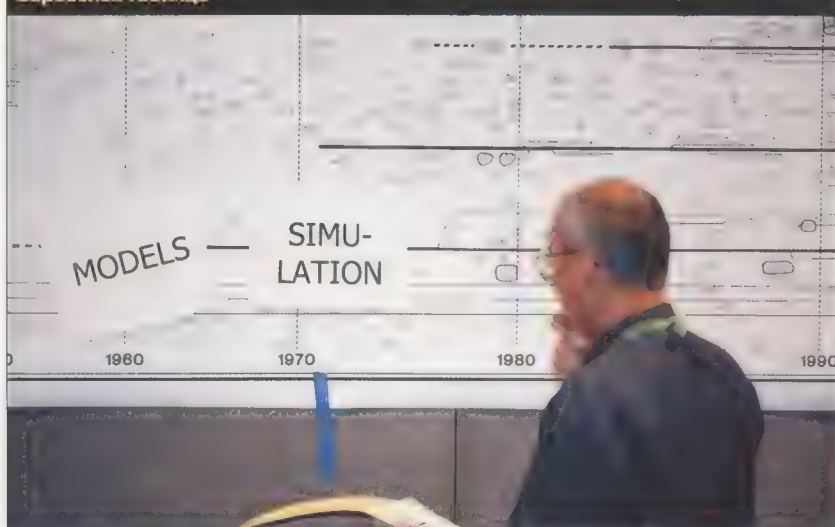
SERIOUS
GAMES SUMMIT
D.C.

В конце октября в Вашингтоне прошла конференция The Serious Games Summit, на которой разработчики компьютерных игр пересеклись с господами из Министерства обороны США, теоретически не имеющими к играм никакого отношения. Основной целью мероприятия было выяснить степень влияния игр на сферы, далекие от игровой. В центре внимания оказалась популярная America's Army, однако не обделили вниманием и другие проекты.

Больше всего военных интересовало влияние игр на поведение людей, на их патриотизм и желание служить в армии. Всеобщее внимание привлек доклад полковника Кейси Вардински, посвященный положительному влиянию мультиплатформенной America's Army на стремление молодежи оказаться в армии США. Часть докладов была посвящена тому, насколько выгодно властям США связываться с изданием игр, опять же - на примере АА. Выступающие утверждали, что в дальнейшем армии не обойтись без игр-тренажеров, максимально приближенных к реальности. Также высказывалось мнение по поводу того, что у разработчиков, которые в 70-80-х годах рублились в настольные варгеймы, проекты на военную тематику получаются намного лучше и качественнее (например, Panzerblitz и 1914 от Avalon Hill). Один из докладчиков выразил мнение, что понять истинный смысл игры, а также ее политическую подоплеку в состоянии лишь 2-3% геймеров ("Игру можно сделать на основе всего. Даже крупноформатная таблица может стать компьютерной игрой"). Но больше всего военные были озабочены вопросом ведения пропаганды в компьютерных играх.

Впервые The Serious Games Summit прошла год назад во время Game Developer Conference, собрав тогда всего 80 участников. В этом же году мероприятием заинтересовалось почти 600 человек. Конференция была подготовлена CMP Media, организатором GDC, а также владельцем крупного издания Game Developer. - Д.К.

Серьезная таблица



Выступления привлекали серьезное внимание



Будущее CRPG

Светлое, но далекое

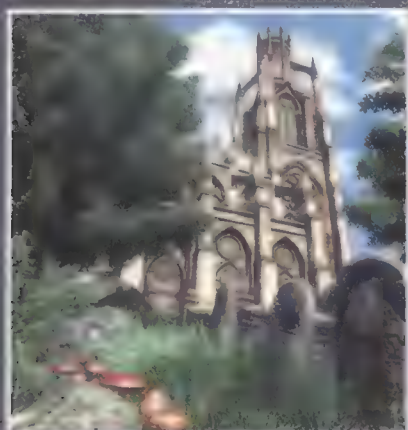


TES IV: Oblivion. Релиз не за горами, он еще дальше

Из стана Bethesda просочились слухи о том, что руководство компании приняло решение использовать графический движок проекта The Elder Scrolls 4: Oblivion еще и на благо третьей части Fallout, новый виток работ над которой находится лишь в самом зачаточном состоянии. Пока что над продолжением постапокалиптической RPG трудится считанное число программистов, и лишь к концу этого года команда разработчиков будет собрана в полном составе. — В.Ч.



TES IV: Oblivion. Vindicator вместо меча — и вылитый паладин Братства Стали



Шея как интерфейс

Новейшие технологии в новейших играх



Только и успевай мотать головой, отслеживая миграцию колеса и крышки капота



Компания Invictus спешит обрадовать любителей автосимуляторов новостью о том, что в их детище Cross Racing Championship будет внедрена поддержка новомодной технологии TrackIR от фирмы NaturalPoint. Данная штука при помощи специальных визуальных датчиков сканирует движения головы геймера и отправляет полученную информацию для дальнейшей обработки непосредственно в игру. В итоге мы получим самое интуитивное и высокочувствительное управление на свете уже к концу этого года. — В.Ч.

Балканский шумер

А вдруг они повторят успех Serious Sam?

Основанная в 2003 году в славном городе Сараево компания Stardev Studio анонсировала свой дебютный проект Project: X. Игра относится к жанру FPS и сулит нам базирующуюся на движке собственного изготовления потрясающую графику и продвинутый игровой процесс. Словно менеджеру по маркетингу Драгану Меденцевичу: "Мы намерены показать геймерам всего мира, что в Боснии и Герцеговине тоже есть отличные разработчики компьютерных игр. Восточная Европа в последнее время произвела на свет множество впечатляющих шутеров от первого лица, но ни один из них не был создан в Боснии и Герцеговине. Мы намерены положить конец этому недоразумению. Project: X непременно поднимет планку качества на новую высоту". В общем, набор из стандартных обещаний и ничего в качестве подтверждения амбиций. Релиз Project: X запланирован на 2006 год. — В.Ч.

stardev studio

Новое о пожирателе змей

Заветам Robinson's Requiem верны



А город подумал: "Ученья идут!"



В игре будут применяться последние достижения технологии motion capture

Лидер проекта Metal Gear Solid 3: Snake Eater Хидео Кодзима поделился свежими фидами из своей грядущей игры. Теперь Снейку свойственна усталость, которая будет отражаться на его внешнем виде. Если главный персонаж умудрится заработать перелом, то придется переходить в режим рентгена и вправлять кость. В случае получения огнестрельного ранения, вы будете вынуждены самостоятельно вытаскивать из тела пулю и зашивать рану, в результате чего резко упадет показатель выносливости. После выхода из мутных вод джунглей сразу же следует проверить себя на предмет присосавшихся к телу пиявок, иначе не мудрено подхватить какую-нибудь страшную вирусную болезнь. — В.Ч.

Опять война

От повелителя галактики до командира взвода

Запомнившаяся пошаговой стратегией Master of Orion 3 компания QuickSilver резко сменила специализацию и анонсировала комбатсик War Dogs. В принципе, перед нами калька, снятая с Full Spectrum Warrior. В обоих продуктах вы управляете отрядом спецназовцев, но только в War Dogs вы будете командовать не отделением, а состоящим из 30 бойцов взводом, да еще поселитесь в шкуре офицера, гибель которого приводит к автоматическому завершению игры. Сейчас сотрудники QuickSilver занимается активными поисками издателя, так что о конкретной дате выхода проекта говорить пока рановато. В качестве ориентира выступает вторая половина 2005 года. — В.Ч.

Графика оставляет желать лучшего



Жертвы научной фантастики

Разработчики отменяют первый закон роботехники



Молодая и пока что ничем не зарекомендовавшая себя компания Power Infused Productions анонсировала шутер от первого лица Reprisal. Действие игры развернется на космической станции Joshua 20, которая курсирует на краю Солнечной системы и занимается производством и испытанием новой модели роботов Cyborg Assault Tanks. Случилось так, что отнюдь не миролюбивые инопланетяне прорвались на станцию и перепрограммировали все стальные машины, вбив им в память предельно ясную и лаконичную установку на уничтожение своих создателей. Видимо, у элиенов щупальца росли явно не из положенных мест, иначе как можно объяснить тот факт, что активированные киборги не соизволили подчиняться новоиспеченным владельцам. Почему-то они решили добиться полной независимости, а заодно стереть с лица земли все иные формы жизни.

В итоге мы имеем три противоборствующих расы, которые будут доступны игроку на манер Aliens vs. Predator. Причем от выбора персонажа напрямую зависит стиль прохождения игры: мочилово-рубиллово или же скрытные вылазки в стан врага.

Разработчики обещают смоделировать продвинутую систему повреждений (40 зон поражения на теле человека, плюс разрушаемые стены и способность изменять физические качества своего персонажа, например, трансформировать шагающий механизм робота в колеса), а также нарисовать непохожие друг на друга локации. Насколько правдивы эти заверения, судить трудно, так как пока что на официальном сайте игры можно найти лишь подборку концепт-артов и ни одного скриншота. Ориентировочный релиз Reprisal намечен на первую половину 2006 года. — В.Ч.

Продолжение следует

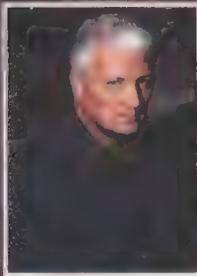
Анонс Chrome: SpecForce

Поляки из Techland дали понять, что не за горами вторая часть шутера Chrome. Продолжение будет называться Chrome: SpecForce. В основу игры лег значительно усовершенствованный движок, доставшийся по наследству от прародителя. Что касается сюжета, то здесь нас ждет история, вращающаяся вокруг редкого минерала под названием "Хром" и противостояния шахтеров с эксплуататором в лице крупной космической корпорации. Не исключено, что в сиквеле появится несколько персонажей из первой части. — В.Ч.



Как Феникс из пепла

Воскрешение Acclaim



Род Казенс

Бывший глава ныне покойного издательства Acclaim Род Казенс намерен возродить свое детище. Заручившись финансовой поддержкой Europlay Capital Advisers (на счету этой конторы активное содействие Take Two Interactive во время приобретения TDK Interactive и лоббирование интересов Shiny Entertainment в период их перехода под издательское крыло Atari), он выкупил 11 октября две ранее принадлежавших его разрушенной империи студии: Acclaim Cheltenham и Acclaim Manchester. Именно они лягут в основу новой фирмы, среди возможных названий которой фигурирует созвучный с бывлой вывеской вариант Exclaim. Следующим шагом Рода Казенса предположительно станет покупка прав на ушедшие в свободное плавание игры. Первый блин в данном направлении оказался комом: — несмотря на все усилия, весьма перспективная гоночная аркада Juiced отошла к THQ. Зато с другими проектами вышло куда удачнее. Сейчас в загашнике старого-нового издательства накопилось четыре игры, в том числе и Heist.

Род Казенс также заявил, что среди 160 сотрудников обязательно найдется место бывшему руководителю издательского подразделения Acclaim Барри Джаффато. — В.Ч.

Ларри попал в немилость

Секс без насилия приравнивали к насилию без секса

В прошлом выпуске новостей мы сообщали вам о том, что Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude рискует оказаться в списке черных игр, продажа которых запрещена на территории Австралии. Несмотря на все ухищрения издательства Vivendi Universal Games, Ларри Лавэдж так и не смог понравиться строгим цензорам из отвечающей за рейтинги конторы Australian Office of Film and Leisure Content. Теперь он, как это ни забавно, соседствует с безжалостным убийцей из Manhunt. — В.Ч.

Ларри следует хорошенько задуматься над своим поведением



Sim Film

Скоро на телевидении

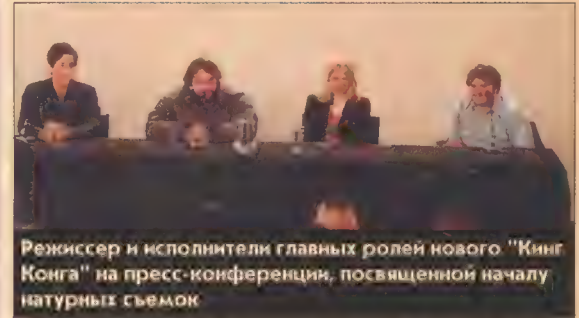
Electronic Arts заключила соглашение со студией Rooster Teeth Productions, по которому последние обязуются создать по мотивам сверхпопулярной игры The Sims 2 несколько комедийных телевизионных короткометражек. Стоит заметить, что у данной компании уже имеется опыт подобной работы. В свое время они сняли неплохой сериал Red vs. Blue по мотивам космического шутера Halo: Combat Evolved. Экспресс-комментарий из уст исполнительного продюсера The Sims 2 Люси Бредшоу: "Мы видели предыдущие работы этой студии, и следует отметить, что они просто бесподобны. Мы хотим показать покупателям нашей игры, что возможности по использованию ее геймплея практически безграничны". — В.Ч.

Герой-любownik



Живее всех живых

Кинг Кона, а не Ленин



Режиссер и исполнители главных ролей нового "Кинг Конга" на пресс-конференции, посвященной началу натурных съемок

Французское издательство Ubisoft Entertainment окончательно приобрело у Universal Studios Consumer Products Group права на создание игры по мотивам грядущей приключенческой ленты King Kong. До этого огромная обезьяна появлялась на экранах кинотеатров в 1933 и в 1976 годах. Разработкой King Kong: The Game (название, скорее всего, поменяется) поручена внутренней студии Ubisoft Entertainment, которая до этого успела отметить выпуск Beyond Good & Evil.

Самое интересное, что к работе над игрой привлечен режиссер грядущего фильма Питер Джексон: "По правде говоря, мне очень нравится трудиться с этими ребятами. Знаете, какая это масса возможностей для творчества? Благодаря тесному сотрудничеству с Ubisoft, я могу быть полностью уверен в том, что игра окажется достойной моего фильма". Кстати, релиз состоится одновременно с премьерой фильма — 14 декабря 2005. — В.Ч.

Страшная тайна

Последняя игра Уилла Райта?

Знакомьтесь — Spore. Именно так будет называться новый проект отца The Sims Уилла Райта. Об игре известно лишь одно, она будет относиться к жанру Sim Life. Любую другую информацию PR-отдел Electronic Arts предоставлять пока отказывается.

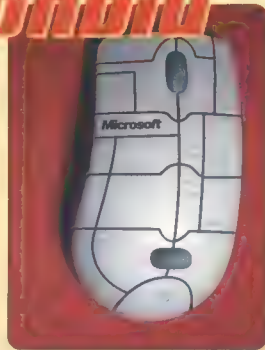
Разработчики планируют охватить столько много мелких деталей, что на создание игры уйдет как минимум три года. В одном из своих интервью Уилл Райт заявил, что, скорее всего, Spore окажется его последним детищем, так как после ее выхода придумать что-то новое в мире компьютерных игр станет практически невозможным. Звучит угрожающе, но уж чересчур банально. — В.Ч.

Скромный завтрак Уилла Райта



Квартальный план

- 1 В графе "Премьера" указана дата выхода первой версии игры.
- 2 Редакция не несет ответственности за последствия Варфоломеевской ночи, вырубку экваториальных лесов и перенос сроков релизов.



Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут, хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.



Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули, и придется ждать еще полгода. Но эти релизы обещали стать событиями месяца.



После окончательных и бесповоротных заявлений о неотвратимом, как первый снег, релизе Half-Life 2 прежия имени Фокса Малдера лишилась своего почетного лауреата. На этот месяц почетный титул переходит к Driv3r. После того, как мы не получили игру одновременно с консольными версиями, Atari долгое время хранила загадочное молчание, и вот наконец-то названа дата. Мы верим, что новый перенос релиза PC-версии Driv3r не последует.

ACTION

Игра	Издатель	Когда
Star Wars: Republic Commando	LucasArts	8 ноября
Painkiller: Battle out of Hell	Dreamcatcher	14 ноября
Lemony Snicket: A Series of Unfortunate Events	Activision	15 ноября
Half-Life 2	VU Games, Soft Club	16 ноября
Demon Stone	Atari	16 ноября
Joint Operations: Escalation	Novalogic	16 ноября
Medal of Honor: Pacific Assault	Electronic Arts, Soft Club	19 ноября
Miami Vice: The Game	Davilex	26 ноября
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft	30 ноября
Sonic Heroes	SEGA	Ноябрь
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Ноябрь
Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	VU Games	7 декабря
Team Fortress 2	VU Games	31 декабря
SPECNAZ: Project Wolf	GMAX Media, Новый Диск	Декабрь
Project: Snowblind	Eidos	2 января
Driv3r	Atari	3 января
The Punisher	THQ	11 января
Slaven	Hip Games	30 января
Close Combat: First To Fight	Take 2	Январь
BloodRayne 2	Majesco	Январь

STRATEGY

Roller Coaster Tycoon III	Atari	2 ноября
Axis & Allies: RTS	Atari	2 ноября
Zoo Tycoon 2	Microsoft	8 ноября
Will of Steel	Tri Synergy	15 ноября
Alexander	Ubisoft, GSC Gameworld	23 ноября
Sid Meier's Pirates!	Atari	26 ноября
Armies of Exigo	Electronic Arts	30 ноября
Alexander The Great	Deep Silver	Ноябрь
Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	Electronic Arts, Soft Club	6 декабря
Playboy: The Mansion	Ubisoft, Бука	11 января
Tin Soldiers: Alexander the Great	Matrix Games	Зима

SIMULATION - SPORTS

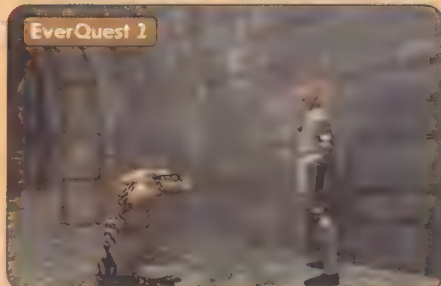
Chessmaster 10,000	Ubisoft	1 ноября
FlatOut	Empire Interactive, Бука	5 ноября
Pool Shark 2	ZOO Digital	15 ноября
Need For Speed Underground 2	Electronic Arts, Soft Club	15 ноября
Worldwide Soccer Manager	SEGA	30 ноября
IHRA Professional Drag Racing 2005	Bethesda	5 января
Championship Manager 5	Eidos, Новый Диск	Январь

RPG - ADVENTURE

CSI Miami	Ubisoft	1 ноября
Dungeon Lords	DreamCatcher, 1C	11 ноября
Fahrenheit	VU Games	21 ноября
Bad Mojo	Got Game	25 ноября
Vampire: The Masquerade — Bloodlines	Activision	26 ноября
Dungeon Siege 2	Microsoft	1 декабря
Still Life	MC2-Microids	Осень-Зима
Divine Divinity 2	CDV	Осень-Зима

ONLINE

EverQuest 2	Sony, Акелла	8 ноября
World of Warcraft	VU Games	15 ноября
Shadowbane: Throne of Oblivion	Ubisoft	30 ноября
Dark Age of Camelot: Catacombs	Mythic	7 декабря
The Matrix Online	Warner	18 января



Красная Акула 2

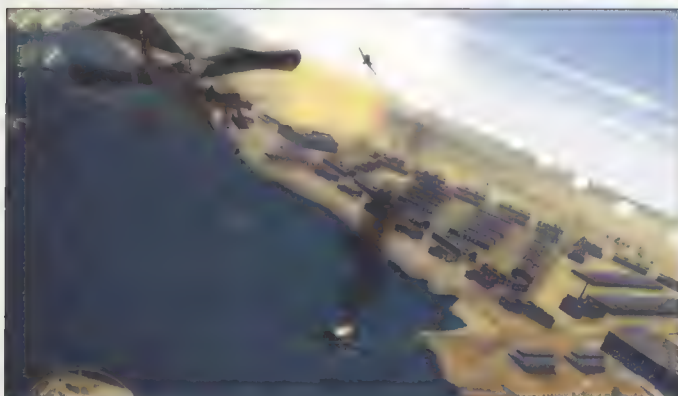
★ Жанр: Аркада ★ Издатель: ИДДК ★ Разработчик: G5 Software
★ Дата выхода: I квартал 2005 ★ Сайт: www.redshark.g5software.ru



Говорит пилот Ка-50, нами был сбит самолет, груженный фейерверками

Вы еще не устали от попыток изменения времени? Именно времени, ведь попытки изменить историю "точечными" методами привели к тому, что история взбунтовалась. Былые командировки современного вертолета Ка-50 во времена Второй мировой для оказания помощи нашим войскам заставили одного из ученых третьего рейха усиленно заняться разработкой собственной машины времени. Отправившись в прошлое, немец начал там создавать совершенно сумасшедшие виды вооружения. Но организация, присматривающая за порядком во временных сферах, пытается помешать ученому внести свои коррективы в историю.

Игроку предстоит пилотировать один из трех современных боевых вертолетов, принимать участие в масштабных воздушных боях, спасательных и разведывательных миссиях. О других деталях пока не сообщается, но известно то, что картинку в игре будет обеспечивать движок от G5, который уже успел зарекомендовать себя в вертолетном симуляторе Fair Strike. Это является дополнительным плюсом, и, если не подкачает все остальное, то "Красная Акула 2" должна быть так же хороша, как и ее предшественница. - Д.П.



Alien Shooter 2

★ Жанр: Аркада ★ Издатель: Руссобит-М ★ Разработчик: Sigma
★ Дата выхода: IV квартал 2004
★ Сайт: www.russobit-m.ru/rus/games/AlienShooter2

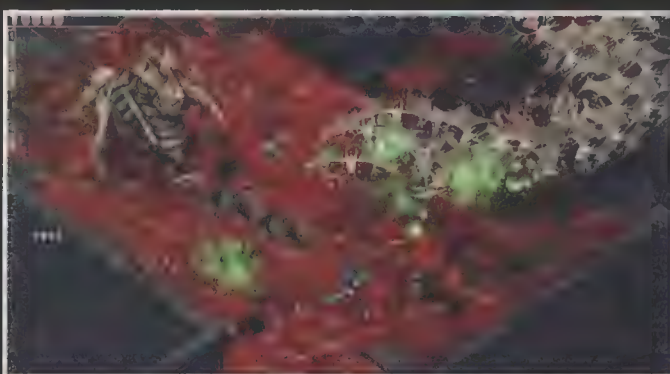


Помимо всего прочего разработчики еще и сделали новый топик для "Лары Крофт"

Alien Shooter под номером один был, прямо скажем, предельно простой и незамысловатой аркадкой, а посему ожидать от второй серии чего-нибудь эдакого да замороченного было бы преступлением перед собственной интуицией. И действительно, почти все те изменения, которые заготовлены для нас в Alien Shooter 2, можно охарактеризовать с помощью всего лишь одного слова: "больше". Больше оружия, больше монстров, больше крови, больше мяса... Таблетки от жадности в комплект не входят.

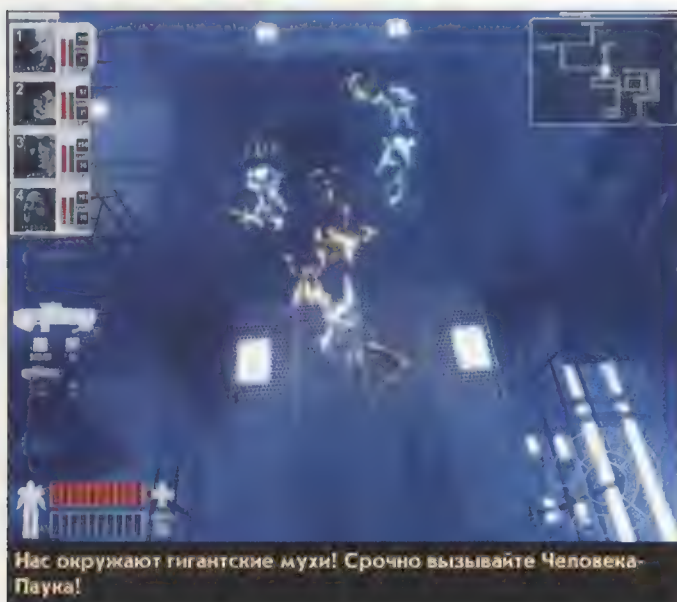
Самым ретивым ксенофобам, которым покажется недостаточным даже обновленный список стволов, девелоперы обещают подогнать к месту битву ни много ни мало - "огромный танк". И гусеницами этих гадов, гусеницами!

Для пущего разнообразия гонки вооружений, разработчики сподобились и на одно действительно значительное изменение. В игре будет доступен режим мультиплеера, включающий целых два вида сетевых баталий: кооператив (совместное прохождение уровней) и дефматч на кровавых остатках тел иноземных агрессоров. - А.В.



Negative Space

★ Жанр TBS ★ Издатель Khaeon Games ★ Разработчик Khaeon Games
★ Дата выхода 2005 ★ Сайт в разработке



Нас окружают гигантские мухи! Срочно вызывайте Человека-Паука!

Serious Engine. Казалось бы, эти два слова должны ассоциироваться исключительно с прошлым. Ан, нет. У сотрудников компании Khaeon Games они связаны исключительно с будущим. Ведь именно дням грядущим посвящена их новая игра, шутер от третьего лица, создаваемый на сильно модифицированной версии движка Serious Engine. Причем разработчики так славно потрудились над старичком, что при взгляде на образцы графики трудно найти какое-либо сходство с Серьезным Самом. Правда, качество картинки пока особо не впечатляет, на скринах вообще проблематично что-либо разглядеть. Все как-то невзрачно и расплывчато. Прямо как наше будущее в Negative Space. С одной стороны, человечество вроде как процветает, обживает другие миры, а с другой — ряд туч на горизонте (коррупция, повстанцы, инопланетяне) не позволяет употребить к описываемым в игре временам эпитет «светлые». Возможно, что-то изменится, когда главный герой игры, имя и род деятельности которого разработчики пока держат в секрете, совершит свой подвиг. — **А.В.**

Парень, надеюсь, ты отключишь защиту лучше, чем это сделали спецназовцы в фильме Resident Evil!



Vatan

★ Жанр TBS ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик Fy Software
★ Дата выхода в наметке 2005 ★ Сайт vatan.fysoftware.com



Никто не уйдет от заслуженной награды: не забьется в щель на потолке, не спрячется в углу за тумбочкой, не прикинется спящим с головой под одеялом. Ибо указ, подпиши и Большая Круглая Печать. Кранты-винты, короче. Сверлите дырку на груди. И не перестарайтесь — достанут даже в гробу. Посмертно.

Человечество давно заслужило счастье. Доблестным трудом, ратными подвигами, массовым героизмом. Да, случались и перегибы. Отдельные несознательные шаманы, инквизиторы и великие вожди иногда допускали. Но кто старое помянет, тому строгий выговор. С занесением. Без права переписки.

И вот оно! Никола Тесла (Nikola Tesla) в сороковых годах прошлого столетия открыл источник практически дармовой энергии. Находку долго хранили в тайне, однако в двадцать первом веке всем попыткам отсрочить неизбежное настал кирдык. Дольше всех протестовали международные террористы. Пока и их тоже... не уговорили. И потянулись космические корабли. Марс, окрестности Юпитера и Нептун засеяли исключительно яблоневыми садами. В память о предках. Гиперпространственная космонавтика нивелировала представление о далеком и близком. Добрались аж до Туманности Андромеды. И нигде никого. Слегка взгрустнули. Но только слегка.

В двадцать втором веке Alma Mater и ее космические колонии провозгласили создание республики UEC (United Earth Colonies), в конституции которой официально закрепилась концепция счастья для всех даром и объявлялось об отсутствии обремененных. После чего новообразованный альянс перешел к стратегической обороне завоеванных рубежей. В том числе, были созданы армия и космический флот. Так, на всякий случай. Увы, цены на военные игрушки «кусались». Пришлось поднимать налоги, снова появились недовольные...

Вскоре часть колоний заявила о своем выходе из. Их уговаривали, пытались предостеречь от необдуманных поступков. Особо упирали на важность армии в деле патриотического воспитания молодежи. Даже немного разбомбили... Все усилия оказались тщетными. Добрая воля федерального центра не встретила понимания со стороны сепаратистов. В сложившихся условиях правительству UEC ничего не оставалось, кроме как начать военную операцию по наведению конституционного порядка. Ситуация осложнялась наличием таинственной третьей силы, периодически устраивавшей диверсии на территориях, подконтрольных Метрополи, и, похоже, поддерживающей мятежников. Минувло полвека. Порядок не наводился. На календаре стукнуло 2273 от рождения Христова.

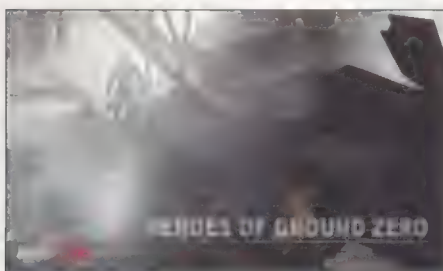
Далее будет собственно Vatan — гибриды FPS и RPG от студии Fy Software. Никаких подробностей об игровом процессе пока не сообщается. Со слов разработчиков известно лишь, что нас запихнут в униформу Легионера — солдата элитной воинской части армии UEC — и устроят экскурсию по объёмам гражданской войны Галактике. В программе — посещение тропических и городских джунглей, знакомство с космической станцией инопланетян и спасение мира. Графический движок позволит как это, так и многое другое (в частности, большинство объектов будет обладать физическими характеристиками идентичными их реальным прототипам). — **Р.**

Вы - очевидец

Спасение утопающих - дело рук самих утопающих.

★ Жанр Reality Gaming ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик Replay Studios ★ Дата выхода Не объявлена ★ Сайт www.replaystudios.de/survivor

Информация о разработке игр, грозящих революцией, если и не всей индустрии, то, во всяком случае, какому-либо определенному жанру, по-прежнему часто, приблизительно так же часто, как и сообщения о закрытии работ над очередным несостоявшимся хитом. Постигнет ли такая участь дебютный проект фирмы Replay Studios? Вполне возможно, но утверждать это пока преждевременно. Если же девелоперы хотя бы на треть преуспеют в реализации собственных идей, то у них получится именно революционная игра.



Если говорить о жанре Survivor, то в первую очередь на ум приходит термин «реалити-шоу» (сами разработчики предпочитают определение Reality Gaming). Но не спешите плевать! Речь идет не о набивших оскомину убожествах а-ля «За витриной» или «Под микроскопом». Нет, то, что ждет нас в этой игре, никогда не покажут по телевизору. По крайней мере, до тех пор, пока не будет изобретена машина времени. А иначе как еще вы сможете побывать на тонущем «Титанике» или испаряющейся в радиоактивном пламени Хиросиме? А в Survivor игрока ждут именно такие ситуации: самые известные катастрофы и стихийные бедствия последней сотни лет. К таковым разработчики отнесли: теракты 11-го сентября, землетрясение 1985 года в Мексике (8.1 балла по шкале Рихтера), ураган Эндрю, пожар в парагвайском универсаме, Октябрьскую революцию 1917 года, Перл-Харбор, крушение самолета, события в Багдаде и даже падение Тунгусского метеорита!

Между прочим...

Сотрудники Replay Studios прекрасно осознают, что, включив в список сценариев такие запретные до сей поры в сфере компьютерных игр темы, как уничтожение башен-близнецов, они вполне могут отпугнуть потенциальных издателей. А посему разработчики предусмотрительно заявляют, что наиболее болезненные для современного общества события могут быть вычеркнуты из окончательного списка сценариев.

Естественно, что нашей целью в игре будет не столько оценка грандиозности упомянутых происшествий, сколько попытка остаться в живых. И вот тут-то разработчики дали волю креативной фантазии и осыпали нас внушительным списком обещаний.

Начнем с того, что поставленная задача спасения собственной жизни будет иметь несколько решений. К примеру, если вам надо пробраться с нижней палубы «Титаника» к спасательным шлюпкам, а препятствием для сего маневра является не в меру бдительная охрана, то вы можете: а) применить метод физического воздействия; б) выломать ближайшую дверь и обойти секьюрити; в) взять на руки первого подвернувшегося под руку младенца и потребовать льгот для пассажира с ребенком; г) сплотить единомышленников и просто-напросто снести все на своем пути. Интересно также и то, что наше поведение во время игры никак не лимитируется. Хотите сосредоточиться на спасении собственной жизни, единственной и неповторимой? Пожалуйста! Вы всегда мечтали быть супергероем? Нет проблем, спасайте всех, кого сможете спасти. Но в то же время никто не мешает вам отыграть, к примеру, роль мародера. Кстати, поведение NPC будет определяться той же, что и для игрока, целью — остаться в живых. И не удивляйтесь, что какой-нибудь субтильный старичок без зазрения совести выпихнет вас со спасательной шлюпки в холодные воды Атлантического океана.

Особо стоит поговорить о визуальных красотах Survivor. Игровая картинка будет представлять собой смесь видео и рисованной графики. Разумеется, все это будет в полном 3D, частично еще и фотореалистичном. Деве-



лоперы вообще ставят реалистичность во главу угла. И никакой ненужной театральности. Такой же подход будет применен и при работе со звуком. При этом разработчики отмечают, что музыки в игре будет мало и звучать она будет лишь в самые волнующие моменты. Почему? Все потому же: в угоду реалистичности.

А теперь остановимся и переведем дух. Что у нас имеется на настоящий момент? Куча радужных обещаний, помноженная на нашу неистребимую веру в светлое будущее, плюс несколько, прямо скажем, ни о чем не говорящих, подозрительных скриншотов. Всего этого, конечно, явно маловато, чтобы строить какие-либо прогнозы, но, в то же время вполне достаточно, чтобы запомнить название игры и с интересом ждать дальнейшего развития событий.

Н

Цены на бензин в скором времени взлетят до небес



Александр ВАСНЕВ

По гамбургскому счету...

Replay Studios - сравнительно молодая компания, пока еще не подхватившая на сквозняке игровой индустрии вирус звездной болезни. И креативный директор Replay Studios Клаус Вольгемут (Claus Wohlgetmuth) любезно согласился ответить на вопросы нашего журнала. Более того, распознав, что мы из России, он предложил при первом же удобном случае встретиться и выпить вместе водки, что называется, "за знакомство". "Нет проблем, сейчас вот только сядим номер, сбегает в магазин и сразу к вам", - ответили мы.

Навигатор Игрового Мира: Расскажите об истории возникновения вашей компании, а то нам интересно, откуда берутся такие креативные девелоперы? Чем вы занимались до того, как начали делать компьютерные игры?

Claus: Replay Studios была основана в 2003 году в славном городе Гамбурге. Практически все ребята имеют за плечами опыт работы в игровой индустрии, ну, а в далеком прошлом они были вполне нормальными людьми, учились в институтах на дизайнеров, физиков, художников, маркетологов, программистов...

НИМ: Кому из сотрудников принадлежит идея создать игру про выживание человека в глобальных катастрофах? Не боитесь ли вы, что столь революционный и в тоже время сложный для реализации проект отпугнет потенциальных издателей?

Идея принадлежит основателю компании, но окончательный вариант концепции родился в результате общего мозгового штурма. Величайшие катастрофы всегда становились событиями, которые позже находили отражение в книгах и фильмах. А чем игры хуже? Но, оговорюсь сразу, наша цель - не создать кровавую виртуальную резню всех времен и народов. Нет, простое воспроизведение ужасающих картин, которые нам иногда демонстрируют по телевизору, заведет нас напрямую в ловушку копирования

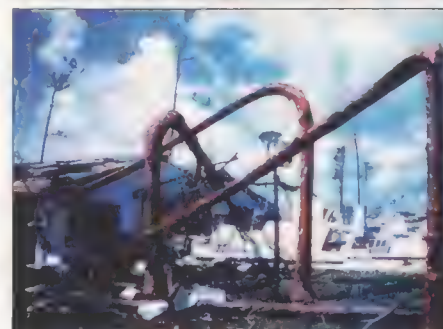
стиля средств массовой информации, чего мы всеми силами постараемся избежать. Но, в тоже время, согласитесь, ураган, в результате которого никто не пострадал, - это неправдоподобно.

В Survivor мы хотим попробовать отобразить свой взгляд на те события, о которых пока человечество может судить лишь благодаря деятельности телевизионщиков. Но тут надо учесть, что наш герой - это не беспомощная, парализованная ужасом жертва стихийного бедствия. Он может действовать, как-то влиять на то, что происходит вокруг, и это создает у геймера совсем другие ощущения, чем когда мы просто смотрим репортаж с места очередной катастрофы.

В то же время такие игры помогают человеку подготовиться к тем происшествиям, с которыми он может столкнуться в жизни. Ведь известно, что мы учимся быстрее и лучше запоминаем информацию, когда она связана с каким-либо сильным эмоциональным переживанием.

Если говорить о морально-этической стороне вопроса, то хочу привести несколько примеров. На электронный адрес компании пришло письмо от человека, который потерял родственника во время событий 11 сентября. Он написал нам, что мечтал об игре, в которой можно было бы противостоять террористам и не дать захваченным самолетам врезаться в башни-близнецы. А один из выживших во время урагана "Иван" сказал, что ждет - не дожидается возможности поиграть в сценарий, посвященный урагану "Эндрю". Эти письма поддерживают нас так же, как и позитивные отклики на форуме игры.

Что же касается трудностей, то, наоборот, они не пугают, а стимулируют. Много интересных концепций было заброшено в долгий ящик, так как индустрия все больше занимается копированием старых идей. Но мы не должны бояться делать то, чего раньше никто не делал. Пикассо однажды сказал, что человек умер как творческая личность, если он ждет, пока ему предоставят полную свободу действий. Мы считаем себя художниками и хотим, чтобы компьютерные игры воспринимались обществом серьезно, как полноценные произведения искусства. Мы знали с первого же дня работы над проектом, что от него откажутся многие издатели. Но ведь попробовать-то стоит. В конце концов, если наша игра



Последствия того самого урагана "Эндрю"

будет интересной, и многие захотят купить ее, почему она не сможет быть издана?

НИМ: Какими будут размеры игровых локаций? Так, например, в сценарии о крушении "Титаника" предоставите ли вы в распоряжение игрока полномасштабную копию корабля?

Claus: В этом конкретном случае мы собираемся воссоздать лишь те части интерьера, которые будут важны для сценария. Точная копия корабля с его бесчисленными палубами, каютами, отсеками может запутать игрока. В то же время при воссоздании открытых пространств мы собираемся использовать как можно более детальную модель. В среднем же игровые уровни будут состоять из 5-8 различных зон (секторов). Некоторые из них будут достаточно большими, чтобы игрок мог пользоваться транспортными средствами.

НИМ: Расскажите подробнее о сценариях "Октябрьская революция" и "Падение Тунгусского метеорита". Названия у них что надо!



Чтобы попасть в игру, ему пришлось потопить "Титаник"

Хиросима, 1945



Claus: На данный момент мы планируем ограничиться следующим списком миссий: ураган "Эндрю", землетрясение в Мексике, пожар в паргвайском супермаркете, 9/11, атомная бомбардировка Хиросимы и крушение "Титаника". А такие сценарии, как "Октябрьская революция" и "Падение Тунгусского метеорита" пока еще пребывают в мире возвышенных идей. Могут сказать, что меня всегда интересовала история с Тунгусским метеоритом. Она кажется мне жутко таинственной и загадочной (как и многие другие вещи в России). Взрыв, вызванный падением метеорита (или что бы это там ни было) должен быть сопоставим с взрывом атомной бомбы в Хиросиме. Очень интересно.

Октябрьскую революцию, а также другие вооруженные конфликты мы пока оставили в сторонке, потому что было решено ограничиться противостоянием человека и более, так сказать, примитивных сил, вызванных природными катаклизмами или антропогенным воздействием.

НИМ: Не планируете ли вы включить в список катастроф аварию на Чернобыльской АЭС?

Claus: Мы думали об этом. Потенциально - это очень сильный сценарий. Но сейчас на конечном этапе разработки находится игра "Сталкер", где, на мой взгляд, идеально воссоздана территория Чернобыльской АЭС, ко-

торая к тому же располагается у украинских разработчиков буквально под боком!

НИМ: Главный герой, кто он? Выдуманный персонаж или реальная историческая фигура? Будет ли отношение NPC к герою зависеть от наших поступков в течение миссии?

Claus: Главный герой - это безымянный человек с улицы, внезапно оказавшийся в самом центре событий. Понятно, что в каждом сценарии это будут разные персонажи.

Отношение же NPC к игроку будет зависеть от наших действий, но не только от них. Некоторые события будут определяться скриптами. Например, если мы решили настучать по голове мародерам, нам могут помочь полицейские, если же игрок сам "под шумок" занимается экспроприацией чужой собственности, то встречи со стражами правопорядка лучше избегать. Ну, а иногда какой-нибудь ополумевший пророк с суицидальными наклонностями сможет привести толпу в панику независимо от наших действий.

НИМ: Жертвы многих катастроф известны. В архивах есть фотографии этих людей. Будете ли вы пользоваться этими материалами при создании образов NPC?

Claus: Нет, за исключением ключевых персонажей вроде капитана "Титаника". Игры не должны быть слишком близки к реальности, ведь это не

Между прочим...

Сотрудники компании Replay Studios работают не только над Survivor. Совместно с Moon-Byte Studios они участвуют в создании гоночного симулятора Crashday, особенностью которого станет автомобилестроительный геймплей.

документальный жанр, к тому же у нас должна быть свобода действий, чтобы создать драматически сильный сценарий.

НИМ: Какова будет продолжительность миссий? Например, в сценарии, посвященном бомбардировке Хиросимы, наша задача будет заключаться в том, чтобы выжить непосредственно в момент бомбардировки или временной интервал в игре будет более широким?

Claus: Мы решили, что на прохождение миссии должно уходить часа четыре. Атомная бомбардировка Хиросимы будет самой продолжительной кампанией в игре. Сектора уровней будут включать в себя весь город. Игроку придется пережить не только тепловую и ударную волну, но также спастись от гигантских пожаров, взрывов, рушащихся зданий, наводнения и т.д. Радиоактивные осадки тоже не будут полезны для вашего здоровья.

НИМ: В какой стадии находится разработка проекта сейчас и, в случае оптимального варианта развития событий, когда у нас появится возможность поиграть в демку Survivor?

Claus: Ориентировочная дата релиза - первый квартал 2006 года (хм, да они, похоже, реалисты! - прим. ред.). Разговор о демо-версии пока преждевременен.

НИМ: И, как говорят в России, "на посошок"! Скажите честно, вам нравится Rammstein?

Claus: Нравится, честно-честно, особенно их творчество времен фильма "Шоссе в никуда". Но In Extremo все равно круче!

НИМ: Спасибо за терпение, удачи вам. Если пересечемся на ЕЗ - водка за нами.

H





БАНДА КОРВИНО



Сюда агентов привели важные улики. Наверняка в этом доме, помимо разгадки, водятся приведения...



В пепельницах можно найти очень важные улики - окурки. Даже если ими не заинтересуются эксперты, всегда можно докурить.



Определенно - клинический случай. Агентам придется постараться.



Под руководством шефа Супера агенты ведут допрос важного свидетеля по делу № 349 «О пропавшем аппетите».

Наша студия имеет честь представить вам новый юмористический квест про суперагентов. Если вы играли в «Гоблинов» или «Братьев Пилотов», вы вспомните принцип игры: один агент имеет мозги, другой - руки, оба вместе - проблемы.



В то время как один агент допрашивает продавца сувениров, другой флиртует с секретаршей. Пользы больше от секретарши.



Чувство прекрасного не чуждо и суровым агентам.



Прыгать или не прыгать? Вот в чем вопрос. И если прыгать, то кто будет первым?



На самом деле это не свалка, а секретная база инопланетян, сразу видно. Иначе, зачем такие меры предосторожности?

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
мир в шутку



Приключения
суперагентов 008
в продаже с ноября!

«Агенты 008:
Банда Корвино» (2CD)



Наследница по прямой

Nunquam retrorsum, semper prorsum.
Пожелание

★ Жанр Action ★ Издатель Не объявлен ★ Разработчик Irrational Games ★ Дата выхода Не объявлена ★ Сайт Irrational Games

"Времена не выбирают, в них живут и умирают", - да, все так. Плач, смейся, вой волком, реви белугой - толку ни на грош. Объективные условия, существующие тенденции, общественное мнение, конъюнктура рынка, в конце концов. Красными флажками по обе стороны, и за них - ни-ни! Идет Большая Охота. А коли неохота...

Чур, я буду оптимистом. Мне так легче. От злобных обломов спрячусь в танке и накроюсь люком. Не достанут. Ибо там, в конце тоннеля, вроде бы чуть-чуть немного серо - надобно дотянуть.

Пусть даже полуправда!

Irrational Games - правопреемница Looking Glass - целенаправленно проговорила: мол, уже целых три года. Лопаем мясо кенгуру, катаемся на страусах и ловим утокосов. Малышке крайне необходим здоровый образ жизни. Ведь не абы кто, а духовная наследница. По прямой. Читаю в ваших глазах намеки на недоверчивую радость. А что я? Я и сам офонарел.

Кен Левайн (Ken Levine) - генеральный менеджер IG - прямо-таки лучится будущим родительством: нет, нет, что вы! Она не сестра и тем более не брат (еще бы, брошенная ма-чеха-стерва EA сожрет, не прожеывая, под гарнир из австралийской экзотики - только дайте шанс). Просто сказываются общие творческие гены. По моей... ладно-ладно, нашей (следует список из двенадцати имен и фамилий доноров) линии. Уж в этом-то можете не сомневаться! Мы назвали ее BioShock. Очень красивое имя, не находите? И оставьте при себе ваши догадки о намеках - она будет гораздо лучше!

Его бы устами да кому-нибудь в уши. Из тех, кто все видит и все знает. Я атеист, но ради того, чтоб хотя бы наполовину - правда, готов смириться с определенной гибкостью мировоззрения. Ибо System Shock 2 была натуральным счастьем. 100% pure. Кладом, с которого никто не требовал заплатить налоги спокойного сна для. Очень душевным кладом. Ее атмосфера отчаянной надежды навечно растворилась в моем подсознании. К черту Фрейда, собачек Павлова и прочие зенитно-

ракетные комплексы - здесь совсем другое.

Я закрываю глаза и слышу женский голос, умоляющий о помощи. Это всего лишь письмо. Женщина давно мертва. От нее осталась только прозрачная тень голограммы. И голос. Живой голос мертвой женщины. Которой я не смог помочь. Как же хотелось найти хотя бы кого-нибудь, кому еще было не поздно! Сегодня почему-то кажется, что, в первую очередь, надежда на это, а не какие-то сюжетные изыски и иные игровые коллизии, заставила меня тогда пройти игру. И более ни разу не прикоснуться к ней за прошедшие с тех пор пять лет. Мне хотелось сохранить именно те переживания. И никакие другие.

Вопрос истории

Но в одну реку не войти дважды. Да и стоит ли пытаться? Прошлое прошло и сделало нас мудрее. Поэтому оставим System Shock системшоково и начнем надеяться заново. Как глаголет все тот же Кен, жанровые ингредиенты BioShock сохраняются прежние: Action, RPG и Horror (пожалуй, Suspense будет точнее - прим. ред.). Главное отличие - принципы развития персонажа. Классы списаны на берег по состоянию здоровья, имплантанты и кибермодули отправлены в утиль. Ролевыми элементами будет править гениальная инженерия.

Когда-то давным-давно, когда не всякая птица рисковала зимой мигрировать за пределы, дабы не упекли по пятьдесят восьмой на рагу с овощами, в мире была война. Танки, самолеты, партизаны и голливудская киношка "Перл Харбор" могут поведать о тех событиях многое, но далеко не все. В частности, никто ни сном ни духом о том, что как-то раз в некотором государстве построили нечто крайне научное, где и занялись наследственным шаманством. Долго ли, коротко ли шаманили, то ведомо одним сценаристам, только однажды что-то там не так и не туда, и процесс познания впал в анабиоз. Тем временем американский линкор "Миссури" таки доплыл до Токійского залива, и под сенью его шестнадцатидюймовых главного калибра мир наконец-то обрел долгожданный "пис-энд-френдшип".

А научно-генетическая недвижимость продолжала простаивать, всеми забытая и брошенная. Лишь редкие сквозняки иногда опасливо забредали в пустующие кабинеты и лаборатории, едва слышно шурша зарослями паутины. И более никто. Почти шестьдесят лет длился летаргический сон, пока - шли, шли и нашли - на объект не нагрянули некие следопыты-риэлтеры. Что там случилось далее, то опять за семью печатями с грифами "Совершенно секретно", но, в конце концов,

А научно-генетическая недвижимость продолжала простаивать, всеми забытая и брошенная. Лишь редкие сквозняки иногда опасливо забредали в пустующие кабинеты и лаборатории, едва слышно шурша зарослями паутины!"



справедливость восторжествовала, и наука с новыми силами и на другом качественном уровне принялась решать старые генетические ребусы.

Ролевая валюта

Когда мы впервые попадем и от первого лица оглядимся на первое, что нам бросится в глаза, то это будут трупы. Много и повсюду. Со столь оптимистичной ноты начинается девелоперская симфония по мотивам систематически шокирующих событий на новый биологический лад. Ситуация действительно критическая: на дворе - не очень далекое будущее, загадочный комплекс несомненно научной ориентации демонстрирует категорическое нежелание идти на сотрудничество, и сокрытые в его недрах загадки грозятся созреть в весьма нетривиальный урожай проблем.

Последние явно делятся на три условные касты: drones (пролетариат), predators (хищники) и soldiers (непобедимая и легендарная). Неявно к ним добавляется еще пара вопросов: а какого, собственно говоря, хрена, и wtf is going on? Сразу и откровенно ответу - не знаю. Поэтому забыли и более не вспоминаем. Что касается каст, то общего в них - определенно происхождение. Нет, не рабоче-крестьянское и не из дворян. Хотя, быть может, кто-нибудь из предков в прежней жизни и имел отношение к. Однако о конечном продукте с уверенностью можно сказать лишь одно: ЭТО когда-то было людьми.

На каком из этапов развития в тамошнем обществе случились разме-

жевание и дифференциация, я вспомню едва ли, но соображениями о социальной структуре поделюсь. Хищники - злые, как коллекция вирусов на десять гигабайт. Охотятся и потом жрут. Преимущественно - дронов, иногда - друг друга. Впрочем, не побрезгают и протагонистом. Так что имейте в виду. Солдаты - бдят. На страже. Охраняют производственные секреты, исторические загадки и научные тайны. Естественные (искусственные?) враги хищников. И всегда с радостью досрочный "геймвер". В качестве спецпрезента. Если хорошо попросить. Словом, серьезные ребята.

Поэтому мой выбор сегодня уходит к дронам. Они его заслужили. Ибо помыслы их чисты, а цели благородны: перерабатывать разбросанную по помещениям биомассу (см. тремя абзацами выше) в пластмиды (plastmids) [Справка: plastmids - DNA-имплантанты, также выполняют роль денег в странном мире BioShock]. Да, вы совершенно правильно все поняли - на сцену выходят ролевые элементы! Аплодисменты оставим, а туш с фанфарами загоним под диван - чтобы не расслабляли. Добыча пластмидов - дело кропотливое и хлопотное. Где правдой, где неправдой. Опасаясь солдат и



Интересно, как этот тип относится к постмодернизму!

отбиваясь от хищников. Мало помалу и шаг за шагом. Но результат того стоит. Генетически модернизированный протагонист способен на великие подвиги: стойко переносить мартиновскую жару и не менее космический холод, бегать быстрее, прыгать дальше и совершенно игнорировать диарею.

Единственный минус - ограничения по количеству. Наступит момент, когда больше никак. Что ж, и тут унывать не след. Особое оборудование может заменить старые пластмиды на новые. Соответствующие остроте момента. Кстати, операция обратима. Потому храните и преумножайте. Пригодится.

Aetium bee

Иное же - банальности. Оружие - пять базовых видов, включая пистолеты, "дробовики", винтовки, а также сканер, позволяющий изучать сильные и слабые враждебной фауны (о пятом - пока ничего). Само собой, модули оружейного апгрейда. AI, как обычно, уникальный: нигде, никогда и ни у кого. Графический движок - Vengeance (семейство "Нереальных", переработан IG под Tribes: Vengeance и прочие нужды). Атмосфера... Мда, атмосфера - хочется верить, надеяться и полюбить. И не хочется второй System Shock 2. Пусть все будет по-другому. Но так же хорошо.

Н

Зеленый свет... Странно, почему именно он! Это утилитарно или просто некая цветовая символика дизайнеров!



Владимир ЧАПЛЫГИН

Надежда умирает последней

**GHOST
RECON
2**

★ Жанр Combat Simulation ★ Издатель Ubisoft Entertainment ★ Разработчик Red Storm Entertainment ★ Дата выхода I квартал 2005
★ Сайт www.ghostrecon2.com

На прошедшей в мае этого года выставке E3 представленный на суд зрителей полноценный уровень из приставочной версии Tom Clancy's Ghost Recon 2 породил целую россыпь кривотолков. И как тут не волноваться, когда на наших глазах разворачивается действие, которое больше всего похоже на шумного преемника веселой спецназовской забавы Conflict: Desert Storm, а не на симулятор проведения скрытных боевых операций. Разбросанные по уровню аптечки, несущая модель наносимых повреждений, кастрированный режим отдачи приказов подчиненным, бестолковые противники и абсолютно нереалистичное поведение напарников. Знаменитое детище Red Storm Entertainment в погоне за деньгами обладателей приставок докатилось до столь низкого уровня? Неужели нас ждет полное разочарование? Недавно выяснилось, что это был всего лишь хитрый отвлекающий маневр. Старожилам следует запастись терпением и верой в счастливое завтра.

Мы пойдем другим путем

В скором будущем пришедший к власти в Северной Корее сумасшедший генерал доведет свою страну до такого состояния, что смерть населения от голода станет в порядке вещей. Мелкие ручейки гуманитарной помощи тают на глазах, внутренних ресурсов становится все меньше и меньше, а удавка внешнеэкономической блокады на шее бюджета с каждым днем затягивается все туже и туже. Количество случаев массового неповиновения населения растет в геометрической прогрессии.

Еще чуть-чуть, и в стране разразится революция. Впрочем, неудачный мир (а если быть точнее, то США) правитель в сложившейся ситуации принимает достаточно оригинальное решение — развязать войну. Выбор пал на бога-

того китайского соседа. Заручившись поддержкой Кремля, коварный генерал начинает претворять безумные планы в жизнь.

Дабы не портить хрупкие дружественные отношения с Россией, многочисленная китайская армия не желает переходить в контрнаступление и попросту обороняет государственную границу. Для ответного удара необходимо полное одобрение мирового сообщества. С этой целью китайское правительство отправляет в ООН ноту, в которой просит применить международные вооруженные силы. В качестве первого эшелона в Корею забрасывается несколько подразделений специального назначения, в том числе и элитный отряд "Призраки".

Простые движения

Сотрудники Red Storm Entertainment приступили к созданию второй части сразу же после выхода первенца. За три года разработчики успели написать абсолютно новый графический движок, который без особого напряжения способен поддерживать новомодные технологии девятого DirectX. В числе обещанных фиш: высокая детализация персонажей, красочное убранство уровней с правдоподобной природой Восточной Азии, набор динамичных погодных эффектов, поддержка Pixel Shaders 3.0 и красивый алгоритм освещения локаций.

Заявленная для приставочных версий игры в качестве основной перспективы "от третьего лица" будет соседствовать с так называемым "видом из глаз". Так что любители первой части могут спать спокойно. Со стороны данная ситуация больше всего напоминает историю с Thief: Deadly Shadows, когда поборники традиций остались с классическим видом от первого лица, а любители инноваций получили парящую за спиной главного героя камеру виртуального оператора.

Одним из главных достижений визуальной составляющей Tom Clancy's Ghost Recon 2 является специально сконструированная программистами система плавной анимации движений. Особо впечатляюще она выглядит в момент замены оружия. Подконтрольный боец аккуратно выглядывает из-за укрытия, резко перекачивается в сторону, встает на колени, меняет

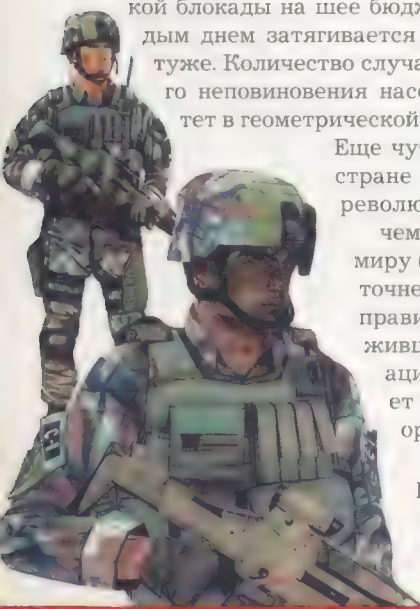
Между прочим...

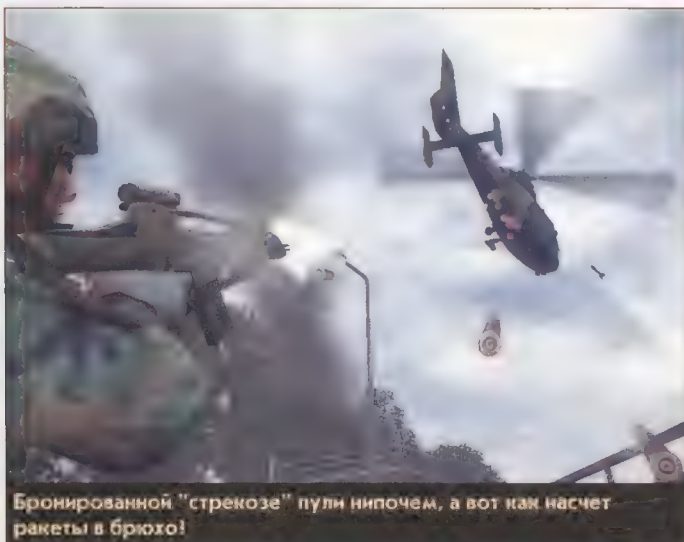
Сразу же после официального анонса Tom Clancy's Ghost Recon 2 высокие чины Северной Кореи объявили протест. Волна недовольства была настолько велика, что в передовицах ведущих страны на эту тему появилось множество гневных заявлений. Самое умеренное из них опубликовано в газете Tongil: "В играх и фильмах США демонстрирует всю свою ненависть к нашей стране". Одно из самых неумеренных: "Для янки это всего лишь игра, но настоящая война не будет для них игрой. Война ничего им не принесет, кроме позорного поражения и ужаса смертей".

штурмовую винтовку на снятый со спины увесистый гранатомет, аккуратно кладет его себе на правое плечо, тщательно целится, делает точный выстрел, после чего возвращается к своему основному стрелковому оружию и быстренько плюхается на пузо. Разработчики обещают снабдить эти и многие другие действия (в том числе и подбор трофеев) реалистичной ragdoll-физикой движка Havok 2.

И еще один примечательный момент. В отличие от приставок, на PC выйдет несколько дополнительных уровней, которые должны подчеркнуть техническое превосходство нашей любимой платформы над консольными конкурентами.

Если внимательно присмотреться к модели пулеметчика, то на его правой руке можно обнаружить татуировку





Бронированной "стрекозе" пули нипочем, а вот как насчет ракеты в брюхо!

Нас тьма, а нас рать

Классификация бойцов не претерпела изменений. Без хорошего снайпера (Sniper) отряд становится слепым, пулеметчик (Support) всегда готов прикрыть наступление плотным огнем, а отсутствие гранатометчика (Demo) оставляет легковооруженных автоматчиков (Riflemen) совершенно беззащитными перед вражеской бронетехникой.

В Tom Clancy's Ghost Recon 2 существенно увеличился масштаб проводимых операций. Как следствие: число задействованных в бою солдат, по сравнению с первой частью, возросло чуть ли не вдвое. На самых крупных локациях вашу спину прикрывает с десяток спецназовцев. Впрочем, переключаться разрешается лишь между тремя отрядами, в состав которых входит от одного до трех человек. В экстренных ситуациях вам позволяют вызвать поддержку с воздуха или же запросить по радиации переброску в "горячий" район свежих сил подкрепления. Виной тому - поумневшие противники, которые научились грамотно использовать фланги и теперь все время пытаются зайти вашему отряду в тыл.

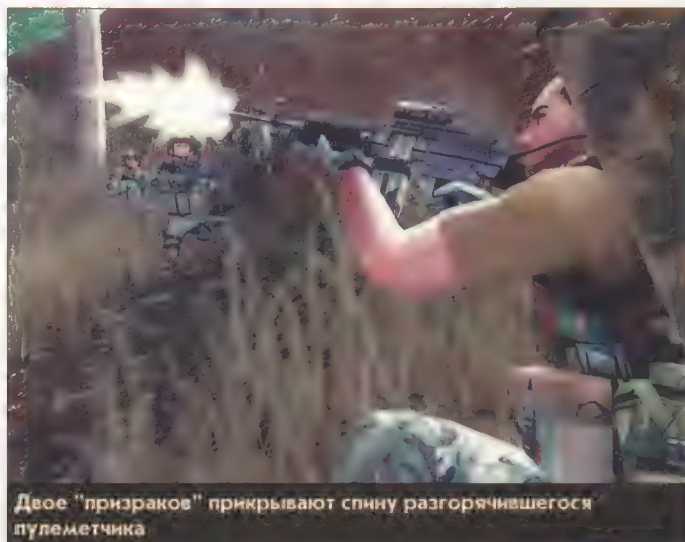
Пожалуй, ключевым нововведением в плане геймплея обещает стать полноценная система морали. Если в первой части игры, вплотную прибли-

жившись к победе, вы были вынуждены прочесывать местность в поисках вражеских недобитков, то теперь в подобной ситуации можно обратить перепуганные силы противника в бегство.

Ахиллесова пята

Способность главного героя словить своей грудью пару вражеских пуль и при этом беззаботно продолжать двигаться вперед к намеченной цели, а также другие аркадные ужасы останутся в приставочных территориальных водах. В нашей гавани будут действовать совсем иные правила: один выстрел - один труп. И никаких чудодейственных аптек. Максимум, можно будет попросить медицинскую помощь у своих боевых товарищей в случае легкого ранения.

Tom Clancy's Ghost Recon 2 на персональном компьютере хоть и выходит позже своих приставочных собратьев, но большей частью он все-таки базируется на Xbox-версии. Увы, это означает, что говорить о правдоподобном механизме попаданий и просчитанной с точностью до миллиметра баллистике не приходится. В размещенных в интернете видеороликах, наглядно показывающих игровой процесс, видно, что противников можно умерщвлять посредством одного точного выстрела в ногу. Вдобавок к этому на теле по-



Двое "призраков" прикрывают спину разгорячившегося пулеметчика

Между прочим...

Обладатели PC и Xbox получают своеобразное продолжение событий, которые будут изложены в версии игры для GameCube и второй PlayStation. Причем между двумя вариантами развития сюжета лежит внушительная пропасть длиной почти в пять лет.

верженного врага входные отверстия от пуль отсутствуют как явление. Остается надеяться, что разработчики не забудут подредактировать эти компоненты в писишном варианте игры.

Вопрос вопросов

Самый главный вопрос - чему верить? Либо собственным глазам, пока что видевшим в действии лишь расфуфыренную консольную аркаду, либо словам разработчиков, которые клянутся в верности былым традициям и обещают сделать отличный от приставок, реалистичный PC-вариант Tom Clancy's Ghost Recon 2. Не знаю, как вы, а ваш покорный слуга предпочитает слепо полагаться на презумпцию невиновности. Прокурор уже выступил с разоблачением, остается услышать сторону защиты с ее бесспорным алиби в виде качественного финального продукта. В противном случае страшного суда игре не миновать.

Н

Бои за развалины корейского города



Перед вами вид под названием OST (over the shoulder). Он создан для тех, кто предпочитает использовать в бою перспективу от третьего лица



Американский самурай

3

Почти идеальная игра о скрытности и разведке, как считали, 11-12 часов пострелали все ведущие предприятия региона.

КВН

★ Жанр Stealth Action ★ Издатель Ubisoft Entertainment ★ Разработчик Ubisoft Montreal ★ Дата выхода Март 2005 ★ Сайт www.splintercell3.com

После удачного дебюта на Xbox до-селе никому не известный спецгент Сэм Фишер в феврале 2002 года перебрался на PC. С тех пор минуло почти три года. За это время непревзойденный мастер маскировки удачно провел в одиночку несколько десятков наисложнейших операций, но так и не был награжден какой-нибудь медалью звездно-полосатого отечества. Зато почти семь миллионов проданных боксов озолотили компанию Ubisoft и стремительно вывели ее в когорту лучших мировых издательств.

На дворе властвует осень. За время отпуска Сэм Фишер сменил свой старый маскхалат на еще более прорезиненный и обтягивающий костюм, окончательно закрасил седину на висках, стал бриться не чаще одного раза в неделю и неспешно готовится в марте 2005 года отправиться на новые задания.

Вот так, тайно, тихо, тихо, тихо, тихо...

Сюжет Chaos Theory переносит действие в 2008 год и пляшет вокруг истории о североамериканских хакерах, которых собаками не корми, но дай отключить электричество, питающее Статую Свободы, залезть на сервер нью-йоркской фондовой биржи или же взломать американскую электронную систему противоракетной обороны.

Сами понимаете, разобраться с обнаглевшим коммунистическим компью-

терным хулиганством и стоящими за ним военными чинами поручают Агентству национальной безопасности США, которое, в свою очередь, переадресовывает задание Фишеру.

Универсальный солдат

Интерфейс претерпел косметические изменения. Теперь рядышком с датчиком видимости появился индикатор шума. Причиной тому значительно помнявшие противники. Охранники интересуются не только причинами отсутствия освещения в помещениях, но и посторонними шорохами. При этом они не стесняются зажигать яркие пиропатроны и дотошно проверять закоулочки патрулируемого района. Некоторые продвинутые солдаты умудряются вычислять ваше местоположение по предательскому отражению в зеркале или освещенной луже. Так что к заметанию следов придется подходить более тщательно.

В крайнем случае можно наплевать на пацифистские убеждения и пролить кровь. Прошли те времена, когда Сэм подкрадывался сзади, делал удушающий захват и применял "усыпляющий" удар локтем по затылку. Теперь он предпочитает вонзать боевой нож в спину или грудь ничего не подозревающего врага. Впрочем, клинок пригодится и для разрезания бумажных ширм, соломенных циновок на дверях и тонких брезентовых стен. К числу допустимых операций с дверью добавится весьма интересная и заманчивая вещь под названием "выломать".



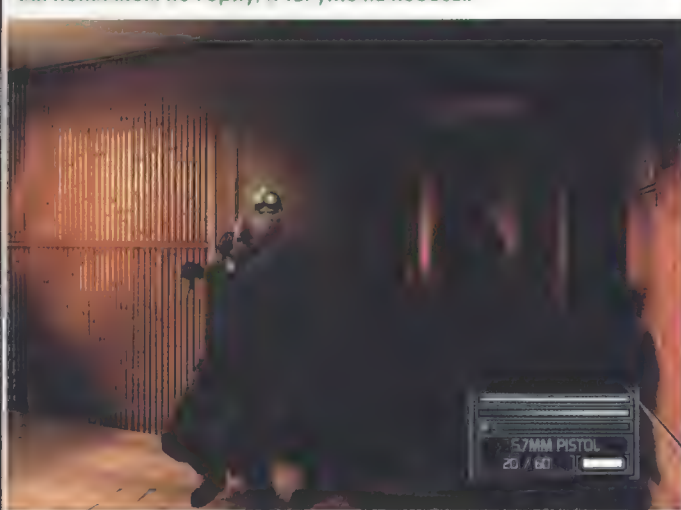
Подсоби мне, дружище

Забей меня красиво

Назвать остальные новые приемы менее жестокими тоже нельзя. Зато эстетичнее в них – хоть отбавляй. Как вам понравится следующий рецепт убийства: хорошенько подпрыгнуть, обхватить всеми конечностями трубу под потолком, затем, зацепившись за нее ногами, свеситься вниз головой и что есть силы вцепиться руками в шею проходящего мимо патрульного. Далее требуется потянуть бедопагу вверх, пока не хрустнут шейные позвонки. К моменту прихода товарищей несчастный с переломанным хребтом будет валяться в самом темном углу локации, а вы успеете спрятаться в укромном месте.

Еще один вариант. В узком коридоре вы взрываете дымовую шашку. Тут же срабатывает автоматическая противопожарная система, которая обильно орошает водой пол. Вы цепляетесь руками за балку и дожидаетесь прихода встревоженных охранников. Пара брошенных в образовавшийся водоем электрошокеров экономит кучу патронов.

Чик ножиком по горлу, и ты уже на небесах



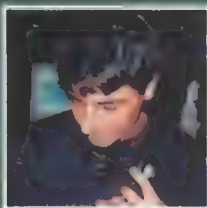
Схомутали касатика



Между прочим...

Музыкальная мозаика

У создателей сериала Tom Clancy's Splinter Cell сложилась добрая традиция для каждой части своего детища приглашать нового композитора. Саундтрек к оригинальной игре написала The Crystal Method. В Pandora Tomorrow звучали произведения аргентинского композитора Лало Шифрина. Над музыкой к Chaos Theory корпит знаменитый электронщик Амон Тобин. Недавно он заключил с издательством Ubisoft Entertainment полноценный контракт и прокомментировал свою новую работу следующим образом: "Над игрой трудится настоящая команда профессионалов. Мы тщательно продумываем каждую деталь звукового оформления". Ответный реверанс не заставил себя долго ждать. Слово вице-президенту маркетингового отдела Тони Ки: "Музыка и звуковая дорожка всегда были неотъемлемой частью Splinter Cell, в Chaos Theory эти два компонента засияют еще ярче". Сразу же после релиза игры в продаже должен появиться изданный под лейблом Ninja Tune отдельный диск, куда войдут полные версии вошедших в Chaos Theory творений Амона Тобина.



Команда молчаливо найдет

Пожалуй, самым значительным моментом второй части были не новые уровни, а появление сетевого режима. В Chaos Theory разработчики планируют внедрить в мультиплеер сразу три забавы: Scenario, Disk Hunt и Deathmatch. Все они потребуют от участников сплоченных командных действий. Первый напарник стоит на крыше здания, держит руки канат и хорошенько упирается ногами в какую-нибудь опору, а второй потихоньку спускается вниз. Или еще один пример: один человек никогда не сможет перемахнуть через высоченную стену, а вот двоим это уже вполне под силу. Первый оперативник становится к стене спиной, выставляет вперед согнутую в колене правую ногу и складывает руки в замок. В итоге получается эдакая живая лестница, по которой второй член команды спокойно залезает наверх, после чего помогает забраться товарищу.

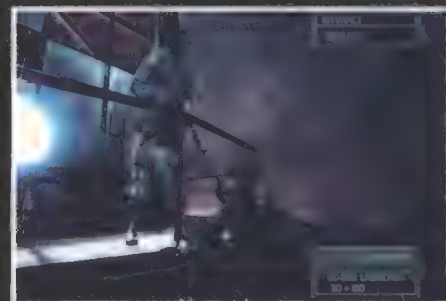
К сожалению, как и раньше, одновременно на уровне смогут находиться лишь четыре геймера. Виною тому ограниченные технические возможности Xbox, не способной потянуть большее число игроков. Между собой виртуальные шпионы и наемники будут общаться посредством голосовой связи.

Старый друг, лучше новых двух?

В основе Chaos Theory лежит знакомая нам еще по первой части популярная технология Unreal Warfare. Но это вовсе не значит, что последние месяцы программисты просидели, сложа руки. Запоминающиеся танцы света и тени по-прежнему остаются визитной карточкой визуальной составляющей этого сериала.

Казалось бы, все мыслимые усовершенствования графического ядра были реализованы в Pandora Tomorrow и разработчикам пора переходить на новый движок. Видимо, в штат компании входит пара-тройка колдунов. Иначе как можно объяснить столь впечатляющую картинку? Посмотрите на скриншот с пристально вглядывающимся в ночную даль охранником в панамке и автоматом Калашникова наперевес. Оцените прорисовку торчащих из оконной рамы кусков стекла, честно отражающих лучи прожектора. И это не единственный графический козырь в рукаве разработчиков. Чего только стоит неряшливая заводская кирпичная кладка, потертый временем кафель в бассейне, кристально чистые капельки воды на прорезиненном костюме Сэма или же изуродованные сыростью стены и прохудившиеся трубы подземного коллектора...

Похоже, из Unreal Warfare выжаты последние соки. Впрочем, этого нам должно хватить с лихвой. Глядишь, к четвертой части (пока что разговоры о ней не заходят дальше уровня фанатских сплетен, но сами знаете, что в игровой индустрии дыма без огня не бывает) Ubisoft Montreal перейдет на рельсы Unreal Engine 3.0. Но это все еще так далеко...



Фишер явно находится под впечатлением от фильма "Леон" и теперь старается пользоваться только ножом.



Обратите внимание на прорисовку амуниции. Слева на ремне закреплены патроны к универсальной винтовке SC-20K.



Le Bigfoot

Илья ПОЛЯКОВ

- А как там с йети?

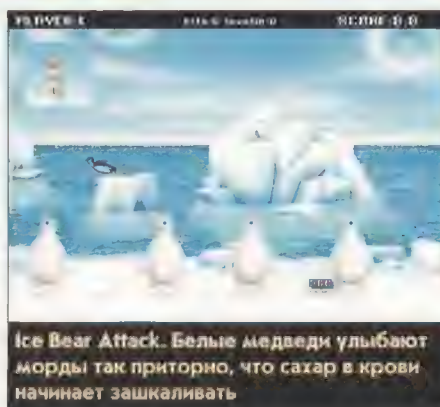
- Йети? Надо чаще мыть.

К/ф "ДМБ"

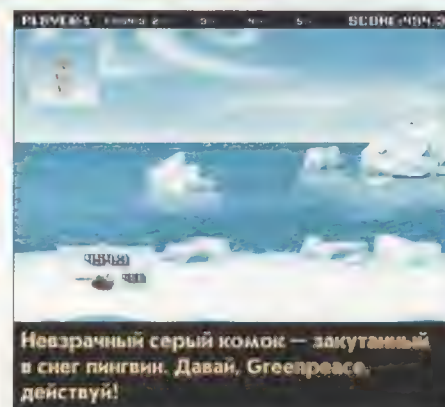
★ Жанр Аркада/Симулятор ★ Издатель JoWood, Game Factory Interactive ★ Разработчик Chris Hilgert ★ Рекомендуется Pentium II, 128 Mb RAM
★ Сайт www.yeti-games.com

YetiSports отгрызет 45 кровных мегабайт твоего винчестера, добрый читатель. В нынешние-то времена, когда иным виртуальным творениям тесно и на DVD. Как-то сразу подозрительно приглядываешься... Да еще и Deluxe? Занимательно.

Почему, собственно, в графе "жанр" присутствует симулятор? Кто посмел? Тут же нет ни гоночных трасс, ни стального штурвала, ни худо-бедного парусника с мачтами и шелудивым боцманом. Только льды, пингвины с надрывом в голосе и синеглазый йети, скалящий клыки в ухмылке начальника овощного склада г. Усть-Перепелюиска. Особый продукт, людям со слабой сердечной мышцей и чрезмерно развитым чувством прекрасно-



Ice Bear Attack. Белые медведи улыбаются так приторно, что сахар в крови начинает зашкаливать



Невзрачный серый комок — закутанный в снег пингвин. Давай, Greenpeace, действуй!

го не рекомендуется. В паспорте, к тому же, ясно накарябано — "Симулятор".

Учудил конфуз ослабленный (дурная слава — все равно слава) JoWood, проявивший макрокосмическую наглость и поразительный нюх на стайки бумажных купюр. Выжимать танья, разумеется, собираются из нас с вами. Славно.

Блестящий диск предлагает на выбор целый квартет игрищ, кои якобы популярны среди мифических волосатых монстров. Поделены забавы на две группы: Pingu Throw и Orca Slap. Первая щеголяет набором из Super Pingu Throw и Ice Bear Attack. Целью SPT является точный и мощный удар эрзац-битой по несчастному пингвину, прыгающему со скалы. Сам удар осуществляется нажатием мышечнопки. Нюанс имеется один единственный: слишком ранний/поздний punch отправляет водоплавающую птицу чересчур низко или высоко. Если процедура прошла удачно, то пернатое стремительно заскользит по льдистой поверхности, юзер же получит очки. Нет, не опыта. Просто очки. Чем дальше усакал резвый pingu, тем лучше. Глубину глубин постигаете?

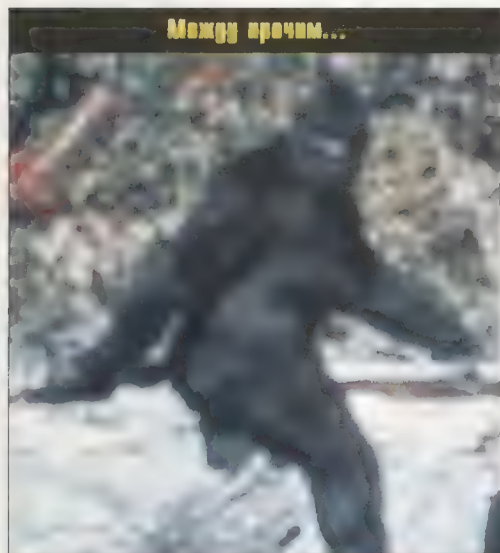
ИВА отличается от соседа ровно настолько, насколько позволяет паблишерская скарденность. Ныне нужно не просто шандарахнуть пингвина сучковатой палкой, нет! Теперь он обязан отправиться в полет над головами стоящих в ряд полярных медведей. И точно падать на их макушки, отскакивая и тяжело контузя опасных

хищников. Всматривайтесь в скриншоты, оцените замысел. Дас ист фантастиш?

Orca Slap также представляет на выбор пару шедевров: Super Orca Slap (свежо) и Pingu Dart. Оба гейм-чуда объединяет наличие ледяной скалы с вырезанной на ней мишенью, в левом углу возвышается йети с буркалами (я настаиваю) на выкате. Лапы плюшевого зверя сжимают огромный снежный ком, назвать который "снежком" язык не поворачивается. В воздух по очереди взмывают все те же злосчастные пингвины, в коих монстр мечет заряд за зарядом. Цель — впечатать живность в мишень, натуральное живодерство. Вмурованная в замерзшую влагу фауна страдающе шевелит лапами, что, по замыслу разработчиков, должно веселить и отчаянно, простите, зажигать. Не зажигается. Совсем.

Однако нужно молвить и о плюсе. Так... Ах, да! В бедненьком и чистеньком главном меню, пугающем детей и беременных женщин довольным фасом бигфута, играет развеселая музыка. Ти-ти-ли, трали-вали...

Н



Можно прочим...

Перед вами кадр из фильма, снятого в 1967 году в Калифорнии исследователями Патерсоном и Гимлином, которые наткнулись в горах на странное существо. Съемка велась 16-мм камерой на протяжении 50 секунд. Позже многие критики утверждали, что это подделка, хотя ни один эксперт не смог продемонстрировать, как ее можно было сделать. Тщательный анализ фильма показывал, что человек просто не в состоянии симитировать пропорции и манеру передвижения запечатленного на пленке существа. Обнаруженные на месте следы могли быть оставлены мощным животным весом порядка 240 кг...

И все-таки это была подделка. В этом позже признался один из авторов фильма.

Снежного человека у нас именуют именно снежным человеком. В Америке его кличут бигфут. Сасквоч, алмасты, агагве, тунгу, тхат-тке, ань-нактань, дзуте, телма, ми-те — вот еще ворох прозвищ, коим человечество дразнит эту огромную мохнатую мартышку. Мартышке, впрочем, до лампочки.



Pingu Dart. Невезучая птица забивается в ледяную глыбу по самый огузок

РЕЙТИНГ	
ОБЩЕЕ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★

7.2



Пингвиномет

YETISPORTS

Создатель YetiSports отвечает на вопросы "Навигатора" и предупреждает, что Йети не любит, когда его называют пучеглазым

Ты навсегда в ответе за тех, кого приручил.
Принцип, которого придерживается Йети



После появления первой игры из серии YetiSports тысячи людей по всему свету (внешне вполне нормальных) начали лупить дубинкой крошку-пингвина, соревнуясь, у кого он дальше улетит. Работа офисов была полностью парализована. Сотрудники "Навигатора" сумели выйти на связь с тем, кто ответственен за это безобразие (не удивительно, что он попросил не публиковать его фотографию). Знакомьтесь: создатель YetiSports, Крис Гильгерт.

Навигатор Игрового Мира: Долгих лет и доброго утра/дня/вечера/ночи. Оставим ненужные формальности и приступим сразу к делу, ок? Как давно вы занимаетесь разработкой компьютерных игр? Это ваша основная работа или так, хобби?

Крис Гильгерт: В течение нескольких лет мы работали с играми, используя их в качестве инструмента для продвижения товаров и как элементы контента сайта. Первое время их разработка казалась развлечением. Теперь это дело моей жизни.

НИМ: Как вам пришла в голову идея создать подобный, в высшей степени необычный "симулятор"? Испытываете недюжинную симпатию к Йети? Или к Олимпийским играм?

К.Г.: Конечно же, я обожаю Йети, это нетронутое воплощение первозданной Природы.

НИМ: Или просто пингвинов не любите? Что-то глубоко личное? Детские страхи и переживания? Романчик ужасов, прочитанный в подростковом возрасте? Может, вспомните, если хорошенько пореетесь в подсознании?

К.Г.: Боюсь, вы просто не поняли сути. Пингвины обожают развлекаться с Йети подобным образом! И им очень нравится их Всемирное турне 2004 года! Иначе мы просто не смогли бы продолжать выпуск игр этой серии.

НИМ: Собственно, нас особенно интересует вопрос, каким образом вы умудрились сотворить столь занятные и необычные сасквоч-забавы? Были ли другие мини-игры, которые не попали в финальную версию?

К.Г.: Разработка игр неизбежно приводит к появлению каких-то побочных продуктов. Некоторые из них нашли воплощение в более поздних версиях. Другие навсегда остались в моей личной коллекции.

НИМ: Главный герой игры – породистый белоснежный бигфут – необычайно симпатичная личность. Кто придумал и нарисовал этого персонажа? Да, и не считите за наглость, но редакцию крайне интересует, что все-таки у него с глазами. Пучеглазие?

К.Г.: Мы поставили себе цель: создать персонаж, доселе невиданный во flash-играх. Выдающуюся и обаятельную личность. Наш Йети появился после бессонных ночей, огромного количества выпитого кофе и множества тайных встреч с настоящим Йети. К слову, он не любит, когда его называют пучеглазым!

НИМ: В процессе игры несчастных пингвинов приходится без устали лупить дубиной и вгонять в ледяные глыбы. Вас борцы за права животных или представители Greenpeace не беспокоили?

К.Г.: Напротив, Йети абсолютно близок к природе. И он призывает уважать ее.

НИМ: С предложением издать рабочий вариант игры JoWooD обратилась к вам первой? Продолжите ли вы в дальнейшем сотрудничество с этим издателем?

К.Г.: PC и консоли – неотъемлемая часть рынка. JoWooD идеально вписывается в наше видение настоящего и будущего YetiSports. Разумеется, мы обдумываем будущие игровые проекты, но сейчас – не об этом.

НИМ: Какие, на ваш взгляд, новые идеи не помешали бы миру YetiSports? Можно ли лелеять надежду поиграть в один прекрасный день в YetiSports по сети?

К.Г.: Наша главная забота – о развитии особенных, характерных фишек YetiSports. Так, например, мы в восторге от сотрудничества с Венским симфоническим оркестром, у которого получилась прекрасная аранжировка песенки Йети в классическом стиле.

Это говорит о прекрасном отношении к нашей игре.

Что касается мультиплеера, то его поддержка включена в последние версии игры для консолей и PC. Дело за мультиплеером для мобильных платформ.



НИМ: Разрабатываете ли вы сейчас нечто новое? Какой-нибудь оригинальный проект? Не покрошите пару крупиц информации для наших читателей?

К.Г.: Сегодня все наше время и внимание занимает исключительно YetiSports.

НИМ: Верите ли вы в то, что Йети действительно существует? И если верите, то, как вы думаете: понравились бы снежному человеку ваши игры?

К.Г.: Даже не спрашивайте. Я совершенно уверен, что Йети ежедневно играет в YetiSports.

Интервью подготовил Илья ПОЛЯКОВ

Редакция благодарит Михаэля Гримма (Michael Grimm) из Edelweiss Medienwerkstatt за помощь в организации интервью.



Соло на клавиатуре

Владимиру Шахиджаняну посвящается



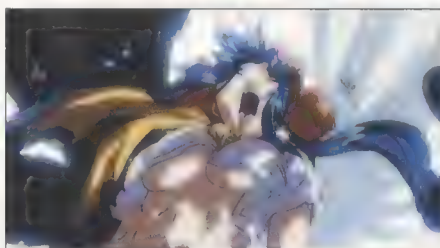
★ Жанр Fighting ★ Издатель: Majesco, Sammy Studios ★ Разработчик: Arc System Works ★ Рекомендуется: Pentium III, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)
★ Сайт: www.guiltygeargame.com

Назвать *Guilty Gear XX #Reload* адд-оном не позволяет только то, что адд-онов к файтингам не делают — это широко известный науке факт. Но если вы читали наш журнал в 2002 году, то можете вспомнить ревью на *Guilty Gear X* в «Навигаторе» №2(57). Наш сегодняшний гость отличается от той игры несколькими дополнительными режимами, небольшим апгрейдом графики и прибавлением к названию еще одного икса. Типичный адд-он или переиздание, если вам угодно.

Тем, кто захочет разобраться в хитросплетении сюжета серии *Guilty Gear*, рекомендуется предварительно расширить сознание, чтобы хоть как-то усвоить краткую историю XXII века: повсеместное применение магии, восстание машин, начало путешествий во времени и прочие мелочи вроде уничтожения Японии. Если игра действительно западет в душу, то лучше всего будет посетить сайт, проживающий по адресу www.guiltygear.ru. Там обитают отечественные фанаты игры, которые, возможно, сумеют объяснить, почему через 200 лет на месте России будет страна сказок с эльфами и драконами.

Чем ты это сказал?!

Если вы не знакомы с серией, то приготовьтесь увидеть самых навороченных и необычных персонажей, которые когда-либо были в компьютерных играх. Если же *Guilty Gear X* в свое время попал в вашу коллекцию, и малолетняя пиратка, сражающаяся огромным якорем (супервозможность — вызов розового кита), не вызывает у вас удивления, можете смело знакомиться с новыми героями. Например, с неким Бриджит: родители растили его как девочку, отсюда и соответствующее имя. Парню чудом удалось сохранить гетеросексуальность, хотя так



сразу по нему и не скажешь. Бриджит одет в рясу монашки, шортики и сражается при помощи боевого йо-йо. За одним из главных сюжетных героев — рыцарем Ку-Kiske теперь увязался клон-робот. Пополнили списки играбельных героев бывший босс Testament и демонесса Dizzy. Раньше за них тоже можно было драться, просто они были скрытыми персонажами.¹

И как оно?

Внешний вид игры практически не изменился, разве что спецэффекты стали еще чуточку ярче. Разрешение, как было 800 на 600, так ни на пиксель не выросло. Но, то ли графические фильтры так удачно подобраны, то ли скрывается мультяшная графика, но

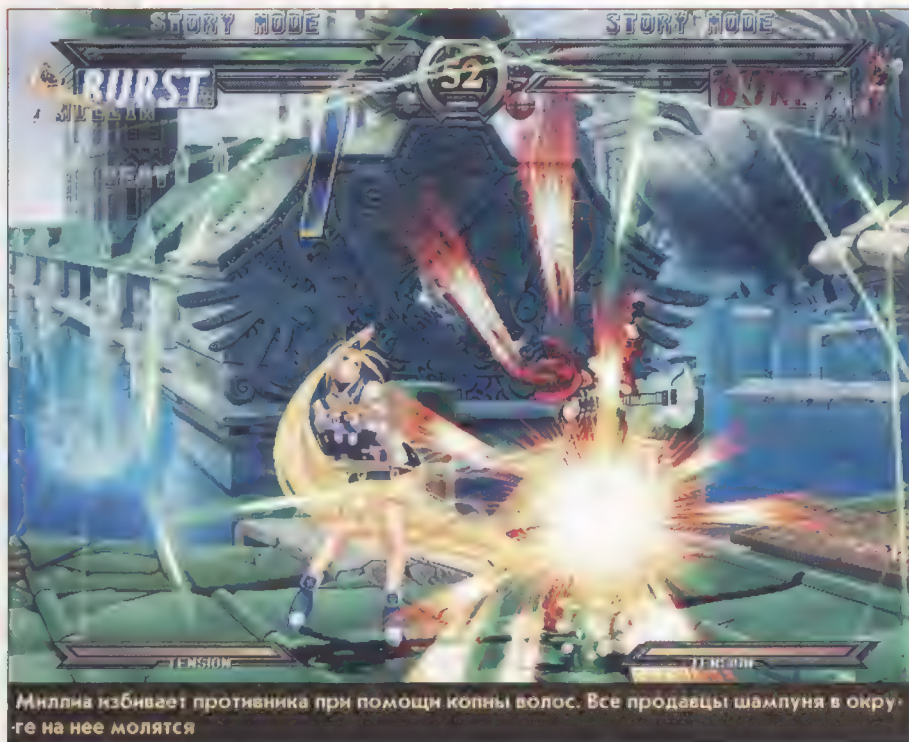


Guilty Gear выглядит пока одним из самых красивых двухмерных файтингов за всю историю жанра. И если уж китайская официанточка выполняет комбо, то так, что от переливающегося алыми всполохами экрана взгляд не отвести, а при завершающем ударе вылетает феникс. Нарисовано и раскрашено все по-восточному тщательно.

Из-за обилия эффектов иногда тяжело разоб-
раться, что именно происходит на экране



1. Это не значит, что в игре теперь нет секретов: выполните 50 заданий в режиме mission, и к списку героев добавятся еще два бойца



Миллиа избивает противника при помощи копны волос. Все продавцы шампуня в округе на нее молятся



рок-музыкантам. Страны, города и просто события зачастую позаимствованы с обложек известных альбомов. Удары названы по первым строчкам песен Queen. Отечественные фанаты утверждают, что имя комбо Megalomania дано в честь альбома "Арии". Хотя мы подозреваем, что одноименная песня из репертуара Black Sabbath все-таки имела больше шансов быть увековеченной.

Один, зато лучший

На приставках сейчас более чем богатый выбор качественных файтингов. И там, на фоне шикарных трехмерных драк, серия Guilty Gear не только сохраняет, но и преумножает армию преданных фанатов. Что уж говорить про PC? На нашей платформе за последние два с половиной года не появилось ни одного нормального файтинга, кроме Guilty Gear. Так что, если кровь у вас не успела еще остыть, если вы еще не забыли какво это - дать достойную работу спинному мозгу, то доставайте верную катану, отложите деньги на покупку новой клавиатуры и быстро в Guilty Gear XX #Reload - рубилово ждет!

РЕЙТИНГ	
МИРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
7.8	

Ценителям аниме игра вообще придется по вкусу, но особенно им должны понравиться заставки, по качеству не уступающие добротному мультфильму.

Прощайтесь с клавишами U, I и O

Геймплей не претерпел каких-то особых нововведений. Выполнить серию из восьми ударов получается примитивной долбежкой по клавиатуре, безо всякого знания техники. Сложнее дело обстоит с суперприемами. Иногда складывается ощущение, что весь смысл игры в том, чтобы выполнить мегакомбо, сносящее наполовину лайфбар противника, а то и вовсе убивающее с первого раза.

Как серия исключительно приставочная, Guilty Gear изначально затачивалась под управление с геймпада, если у вас его нет, то никуда, конечно,

не деться (ну не покупать же, в сама деле!) и придется мучиться с клавиатурой. При этом постарайтесь запомнить, что пауза и вызов меню выполняются все так же - пробелом. А сколько удачных партий было загублено из-за того, что кто-то умный в Японии догадался подвесить мгновенный выход из игры на [Esc]...

We Will Rock You!

Дайсуке Исиватари (Daisuke Ishiwatari) - главный дизайнер проекта, который по совместительству является и главным композитором, возможно, поэтому Guilty Gear буквально напичкана ссылками на всевозможные музыкальные произведения. Большинство персонажей в игре обязаны своими именами популярным и не очень

Задние планы в Guilty Gear XX #Reload прорисованы детально и с любовью. Например, возле этого костра мирно дремлет кот-единорог



Сказка про спецназ

Владимир ЧАПЛЫГИН

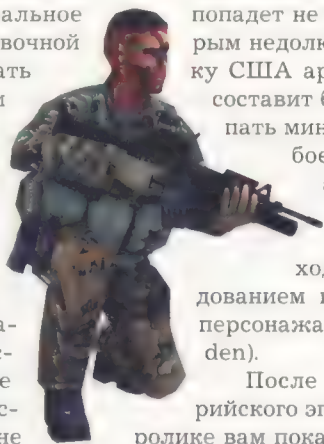


★ Жанр FPS ★ Издатель Atari ★ Разработчик Zombie Studios ★ Рекомендуется Pentium III 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 3D-ускл. (64 Mb)
★ Сайт: www.atari.com/shadowops

Вам не кажется, что так называемые шутеры про спецназ до отказа заполнили игровой рынок? По частоте появления на полках магазинов с ними способны тягаться лишь очередные «отцовские вьетнамские саги» и «дедушкины рассказы о Второй мировой». Создается впечатление, что со времен появления в 1998 году первооткрывателей данного направления (*Spec Ops*, *Rainbow Six* и *Delta Force*) виртуальные морские котики, тюлени и прочая вооруженная стрелковым оружием живность провели куда больше операций, чем их реальные прототипы за все десятилетия существования своих подразделений.

Жертва устоявшихся стереотипов

Как видите, за последние шесть лет геймерам отнюдь не надоело махать свое суровое полигональное лицо темно-зеленой маскировочной краской, смачно передергивать затвор штурмовой винтовки M16 и, показухи ради, по локотку закатывать рукава потертого камуфляжа. Угрожающие мирному населению планеты портативные средства массового поражения; идущие на смерть арабские террористы-фанатики; взращенные на советских традициях продажные генералы-разгильдяи из русской армии и, конечно же, не дремлющие на посту орлы дядюшки Сэма в роли карающего меча правосудия. Все это — одно большое жанровое клише. Если есть Вьетнам,



то будет и тропа Хо Ши Мина; если игра про войну с фашистами, то обязательно наличие набившей оскомину высадки в Нормандии. На сей раз жертвой стереотипов о спецназе стала *Shadow Ops: Red Mercury*.

Плакать надо, а не смеяться

Пересказывать сюжет без улыбки не получается. Двойной агент Galena информирует Национальное агентство безопасности США о том, что некий инвалид в солнцезащитных очках по имени Vlad собирается продать террористам сверхсекретную новейшую разработку российских физиков-ядерщиков под кодовым названием «Красная ртуть». В процессе сбора информации выясняется, что этот компонент является очень сильным катализатором, упрощающим производство ядерного оружия. Если он попадет не в те руки, то некоторым недолголюбивым политикам США арабским умельцам не составит большого труда склепать миниатюрную и мощную боеголовку. Нейтрализовать продавца поручили бойцам отряда «Дельта», находящимся под командованием вашего бесстрашного персонажа (капитан Frank Hayden).

После прохождения сирийского эпизода в специальном ролике вам покажут, на что способно искомое вами вещество. Далее время отматывается на 72 часа назад, и вашей команде предоставляется повторная попытка выполнить задание.

В погоне за кейсом с «Красной ртутью» вам предстоит посетить джунгли Конго и заснеженный район Казахстана, пробраться по разрушенным улицам Чечни и разобраться с предателями в узких вагонах французского скорого поезда. Всего 25 миссий, которые можно разделить на пять видов: спасение заложников, подрыв объектов, скрытное проникновение, сопровождение VIP-персон и обычный штурм.



Разумеется, отечественные эпизоды не обошлись без развесистой клюквы. Оказывается, Республика Казахстан является неотъемлемой частью Российской Федерации, а все чеченки чуть ли не в совершенстве владеют английским. Но это мелочь. Лучше вздумайте в другое: сотрудники Zombie Studios утверждают, что все локации отмоделированы по реальным фото. Спрашивается, каким образом в чеченских городах взялось столько хорошо вооруженных и экипированных боевиков и откуда у них появилось два дислоцируемых в порту патрульных катера? Загадка века.

«Такой большой, а все еще в сказки веришь»

Разработчики позиционируют игру, как один из самых правдоподобных шутеров от первого лица. Правда, реализм ограничивается более-менее внятным просчетом кучности стрельбы, а также разбиением тел на зоны поражения. На сирийских локациях

Между прочим...

Наверное, вы обратили внимание на то, что самый высокий балл *Shadow Ops: Red Mercury* получила за звук и музыку. Дело в том, что над этими компонентами потрудились настоящие профессионалы. Звуки боя были записаны на студии Soundelux. Музыкальное сопровождение сделал общепризнанный мастер микширования симфонического оркестра с синтезатором Аймон Зур (*Icwind Dale 2*, *Baldur's Gate 2*, *Syberia 2* и др.).



Стрелять надо чуть ниже бронежилета — смерть от одной пули гарантирована





Башня в одну сторону, а взрыв в другую

валяются аптечки и коробки с боеприпасами для вашей новенькой штормовой винтовки, хотя все противники без исключения используют архаичные АК-47, патроны которого явно не подходят вам по калибру. Да что тут рассуждать, если в финальной миссии вертолет обладает своей собственной полоской здоровья и уничтожается только после трех точных попаданий из гранатомета.

Максимум, на что способен искусственный интеллект противников, так это стрелять из-за угла или же поверх укрытий (почти три года назад мы это видели в Medal of Honor: Allied Assault) и с наивным лицом прятаться от ваших пуль за бочками с горючим. Причем все эти действия привязаны к не самого лучшего качества скриптам.

Стоит отметить, что на фоне коллег по цеху из Delta Force: Black Hawk Down в Shadow Ops: Red Mercury враги выглядят более умными и изворотливыми, но это им не мешает по-прежнему оставаться банальным пушечным мясом. По сравнению с ними ваши напарники творят настоящие чудеса сообразительности. Оцените следующий трюк: в элегантном

акробатическом прыжке прикрывающий вас спецназовец умудряется увернуться от пущенной в него ракеты и при этом ни на секунду не перестает вести огонь по противнику. Цены бы ему не было, если он хотя бы иногда попадал в цель.

Глаза не обманешь

Даже не верится, что эта игра зиждется на фундаменте графической технологии Unreal. Мало того что программисты привнесли в отточенный движок минимум собственных положительных нововведений, так они еще умудрились кое-что испортить. Чего стоят взрывы бочек с горючим или же вырывающиеся из стволов пламя во время стрельбы из табельного оружия? Такую анимацию сдали в утиль еще три-четыре года назад.

Впрочем, обвинять графику в полной несостоятельности нельзя. Местами удастся увидеть качественно выполненные модели персонажей и интересные находки в области архитектуры. В остальном разработчики выезжают на багаже создателей оригинальной технологии Unreal или же пытаются переделать неудобные им



Со снайперской винтовкой в руках он вышел на ночную охоту

Между прочим...

Основателями Zombie Studios принято считать Джоанну Александер и Марка Лонга. В 1994 году они ушли из процветающей в то время Hasbro Interactive, чтобы основать собственную компанию. За десять лет Zombie Studios успела выпустить более дюжины продуктов средней руки. Самый известный - SpecOps: U.S. Army Rangers (1998), первый трехмерный представитель жанра action, пытающийся смоделировать проведение боевых операций в глубоком тылу противника. Среди других творений следует выделить адвентюру Zork Nemesis: The Forbidden Lands (1996) и танковый симулятор Spearhead (1998).



моменты на свой лад, да только ничего толкового из этого не выходит. Видимо, дизайнерам было лень возиться с прорисовкой трупов, поэтому они ввели их таинственное исчезновение с уровней. Причем оружие испаряется раньше тела убиенного.

Рассуждения на пепелище

Попытка разработчиков смастерить достойный ответ последней части прославленного сериала Delta Force не увенчалась успехом. Впрочем, назвать ее провалом тоже нельзя. На выходе мы имеем не претендующий на высокие места продукт с легким налетом реалистичности и обилием пафоса. Ни рыба ни мясо от людей, которые шесть лет назад создали самый первый шутер про спецназ. **Н**

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
7.2	



Гражданин, у вас, случаем, огоньку не найдется!



Нехорошо получается

★ Жанр Squad shooter ★ Издатель Gathering ★ Разработчик Illusion Softworks
★ Рекомендуется Pentium 4 2.0, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) ★ Сайт www.hidden-and-dangerous.com



Illusion Softworks не перестает удивлять восторженную публику. После релиза в октябре прошлого года Hidden and Dangerous 2 она перевела первую часть сериала в разряд freeware и выложила ее для свободного скачивания. На этом месте массы взвыли от восторга, давние поклонники, исполнившись ностальгии, принялись атаковать ftp'шники, новые – проникаться идеями разработчиков.

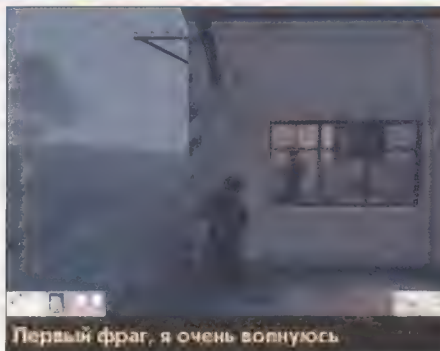
Прошел год, и авторы решили вновь порадовать фанатов, выпустив долгожданный пак, включающий 9 одиночных миссий, 8 многопользовательский карт, несколько новых стволов и возможность поручить легендарными "Виллисом" и "Шерманом".

Распластано все это великолепие на 2 диска, т.е. ровно на столько же, на сколько и оригинал, в котором было несколько операций совокупной емкостью намного более нынешних 9 миссий. Начинаем разбираться.

Окинув взглядом

Действие ныне предложенных публике событий по сложившейся традиции разворачивается почти во всех уголках фронта Второй мировой. Бравым английским диверсантам придется и зябнуть под пронизывающим северным ветром в Норвегии, и изнывать под палящим африканским и азиатским солнцем.

Предлагаемые задания также знакомы любому, кто хотя бы раз видел squad-shooter на военную тему: проникновение за линию фронта, зачистка укрепрайонов, вызволение из вражеских застенков загребших туда товарищей по оружию, организация локальных подлянок, призванных об-



Первый фраг, я очень волнуюсь

легчить жизнь регулярным войскам, кормящим вшей в окопах. Ну и, конечно, перманентный массакр всего, что имеет неосторожность передвигаться в пределах эффективной дистанции выстрела.

Очевидно, что создатели решили не лезть в концепцию, попросту привязав новые миссии к существующей игре (не забыли, где у вас запрятан дистрибутив?), поэтому нет здесь ни нового интерфейса, ни новых персонажей. Даже вступительный ролик остался прежним, но почему же 2 диска?

Разбираемся

При ближайшем рассмотрении оказывается, что каждая из новых миссий предваряется и завершается отдельным роликом, выполненным на игровом движке, поэтому по завершении установки игра вольно раскидывается на трех "тектарах" дискового пространства. Ок, один вопрос снят, начинаем оценивать контент.

С этого места в сознании поселяются исключительно противоречивые ощущения. С одной стороны, приятно вновь рейдануть по фашистским тылам, на деле доказывая, что "там, где пехота не пройдет и бронепоезд не

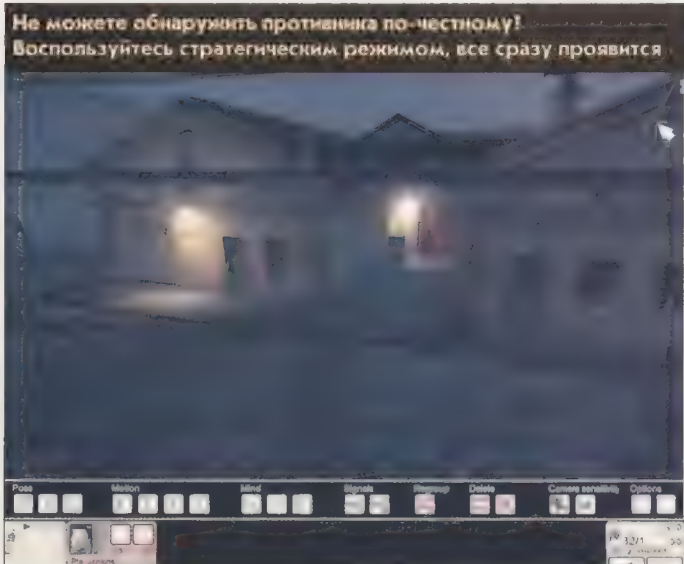


Не поверите, но он меня не слышит

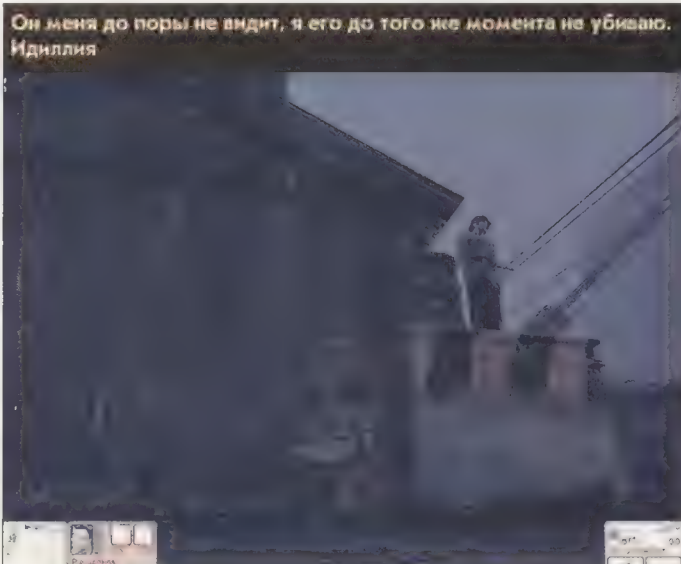
промчится, десант на пузе проползет и ничего с ним не случится", а сердцебиение учащается в предвкушении обещанного "улучшенного AI", поведение которого будет мало отличаться от человеческого. Но после примерно часа игры, в течение которого можно без лишних затруднений выполнить пару заданий, появляется желание отодвинуть клавиатуру и крепко задуматься.

В игровом плане за ушедшее на разработку пака время ничего не поменялось: набираем команду, определяемся с вооружением, высаживаемся на месте, вырезаем вражеский гарнизон и тихо сваливаем. Цели операций также не блещут оригинальностью, объем достигнут за счет видеороликов. Хотя пара-тройка серьезных нареканий все же есть.

К примеру, упало качество проработки уровней. Если сравнить карты оригинала и SS, последние ощутимо проигрывают. Мне крайне не понравилось тыкаться в нарисованные на стенах зданий двери в поисках нужной. Учитывая, что все они выглядят одинаково, бесплодный стук головой о фасады в поисках входа происходит с удручающей регулярностью. А враг-то при этом не дремлет.



Не можете обнаружить противника по-честному? Воспользуйтесь стратегическим режимом, все сразу проявится



Он меня до поры не видит, я его до того же момента не убиваю. Идиллия



Кстати, о врагах. Возможно, у меня не самое острое зрение или не до конца правильное представление о жизни, но в моем понимании Improved AI выглядит по-другому. Да, перочинным ножом взвод гестаповцев не вырежешь, но вот автомат с глушителем и десятком-полтора запасных рожков — панацея на любом задании. На открытой местности можно отлично отработать из громоподобной снайперки. При этом закономерное стремление солдат противника поскорее найти укрытие и постараться, используя подавляющее численное преимущество, разобраться с незваными гостями вряд ли можно назвать Improved, для современных шутеров это почти что стандарт.

К тому же, да простят меня авторы игры, читерство — это очень плохо. Во всем цивилизованном мире читеры подвергаются безусловному ostracismu и всеобщему презрению. Однако ж в SS солдаты противника нередко возникают со стороны гарантированно защищенной территории. Откуда конкретно подкрепление пребывает на карту, установить не удалось, но можно предположить, что нарисованные двери для них не являются проблемой и до поры до времени часть гарнизона сидит, запершись в казармах, в ожи-

дании подходящего момента, чтобы выскочить за спинами дерзкой диверсионной группы. Как правило, подобные финты не представляют собой проблемы, потому что даже на марше боевые соратники не выпускают тылы из поля зрения. Больше шансов поpastься при возвращении к точке эвакуации, потому что к этому времени все мысли уже о каше да койке.

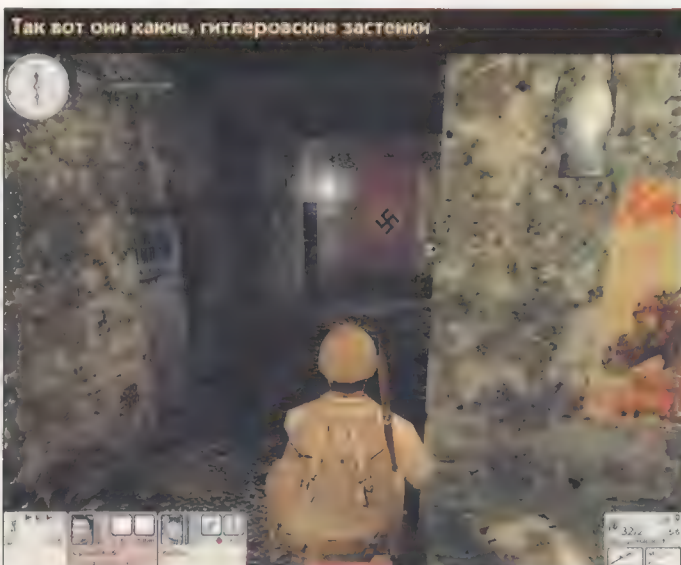
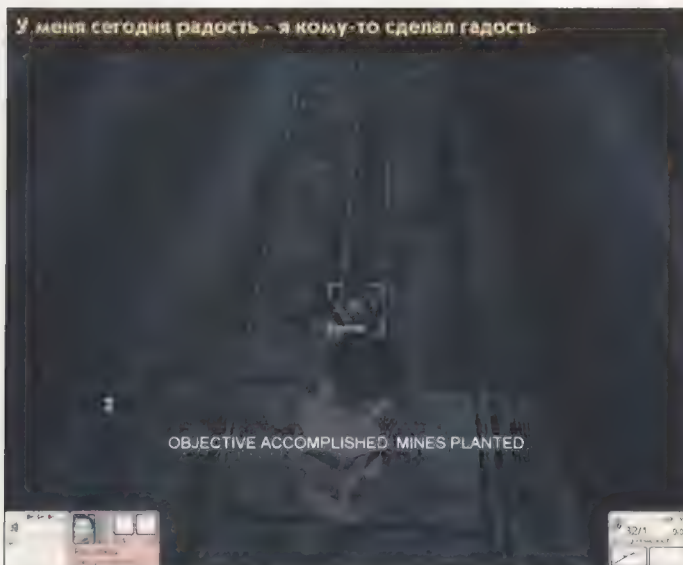
Кстати, не мешает кинуть претензию и в направлении друзей-однополчан. Время от времени складывается впечатление, что попал в Call of Duty: тамошние братья по оружию, помнится, так и норовили первыми ворваться на вражеские позиции (абсолютная глупость, можно же издалека, из винтовки) и при этом влезть еще и под ваше дуло. Нельзя сказать, что здесь подобное поведение членов отряда — норма, но прецеденты случаются довольно часто. Разница лишь в том, что в CoD финальная численность вашего подразделения никак не влияла на результаты задания в целом, здесь же подобный расклад не проходит. Мало того, что с потерей каждого бойца группа становится на четверть слабее, так нередко это попросту недопустимо по условиям миссии. Но самое мерзкое в том, что невозможно предугадать, в

какой момент и кому из соплеменников взбредет в голову поиграть в Александра Матросова. Замечено лишь, что приступы необъяснимой инициативности накрывают неокрепшее солдатское сознание во время боев в помещениях, по всей видимости, нездоровая пища и нерегулярный сон вылились в клаустрофобию. А если кроме шуток, налицо недостаточная проработка модели их поведения. Удручающе.

Чтобы не нарыть еще что-нибудь столь же печальное, завершу свое грустное повествование. Дополнение к удачной игре — а H&D2 являлась именно таковой — бесспорно, хорошо и для публики, и для авторов. Но в случае с SS творческая команда Illusion Softworks могла бы не напрягаться, отсутствие этого пака вряд ли бы осиротило мировую компьютерную индустрию, зато точно не навредило бы репутации его создателей. Теперь же непонятно, что и думать. Неужели и эта студия собралась в Страну вечной охоты? Посмотрим, что выпорхнет из-под их пера в следующий раз, тогда и сделаем вывод, но симптомы безрадостные.

H

Р Е Я Т И Н Г add-on



Лучше бы он умер в детстве

- Черт, что с ним?

- Не бойся, он мертв.

К/ф "Падение "Черного ястреба"

Жанр TPS • Издатель Kuma Reality Games • Разработчик Kuma Reality Games • Рекомендуется Pentium III + GHz, 128 MB RAM, 3D ускор. (12 Mb)
 Сайт www.kumawar.com

Интересно, почему игры на злобу дня всегда малобюджетны? Ведь не просто так. Если поразмыслить, на разработку полноценного проекта потребуется полтора-два года, т.е. к моменту релиза он будет уже не совсем злободневен. Зато продукт средней паршивости можно склепать за какие-нибудь 7-8 месяцев... и тема игры еще не успеет состариться.

Так что не зря все это.

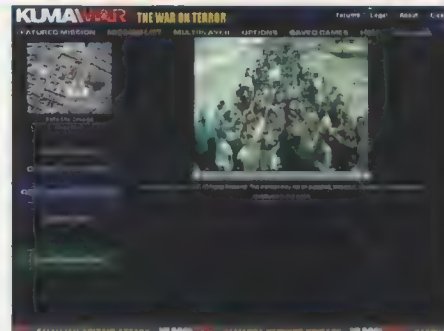
Знакомство с игрой не приносит какого-либо удовлетворения. Впечатление портится сразу, начиная с того, что в игре нет внятного меню, а то, что за него выдают разработчики, больше похоже на страничку в интернете. Связную кампанию составлять никто не стал, девелоперы просто сделали пятнадцать миссий, которые можно выбрать из списка. Сюжета нет, в основу Kuma War легли реальные операции в Иране, Ираке и Афганистане. Перед заданием игрок получит исчерпывающий брифинг о предстоящей операции, просмотрит репортажный видеоролик и отправится защищать "интересы демократии" в данной точке планеты. Воевать придется во главе отряда из четырех человек, между которыми можно переключаться с помощью клавиш F1-F4. Подбор бойцов достаточно странный, всего два вида: первый - типичный спецназовец, а второй - странная помесь снайпера с



гранатометчиком. Однако общей картины это не портит, так как оружие можно по ходу боя сменить. Иногда в миссиях встречаются джипы и танки. Смысла в них большого нет - локации слишком малы для использования авто, танки же неповоротливы, неудобны в управлении, да и срок жизни у них небольшой.

Дизайн уровней явно хромает, часто возникает проблема обнаружения последнего врага, а если заданий на миссию выдается несколько, то выполнять их придется в строгом порядке, т.е. зачистить постепенно всю территорию не получится - начальство не оценит. После завершения операции будет предоставлен полный дебрифинг и очередной документальный видеоролик. В общем, вполне средненькая игра, за которой можно было бы скоротать пару вечеров, если бы не несколько удручающих аспектов.

Видно, что искусственные мозги писались в самом конце. Поэтому нет ничего удивительного в том, что бойцы начинают расстреливать мирное население, друг друга, а иногда просто открывают пальбу по невидимой цели. Но если американские войска ведут себя агрессивно, то с противником все наоборот. Складывается впечатление, что террористы (как называют в игре наших врагов) - народ мирный, ибо стрелять они начинают, как правило, только после того, как спецназовец приблизится к ним вплотную и выпус-



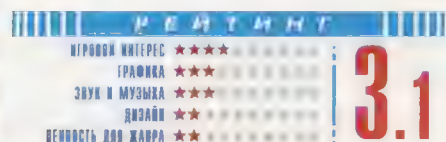
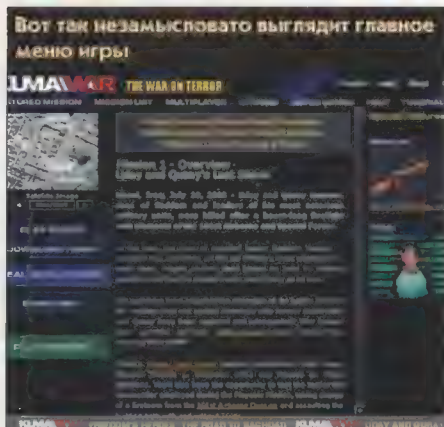
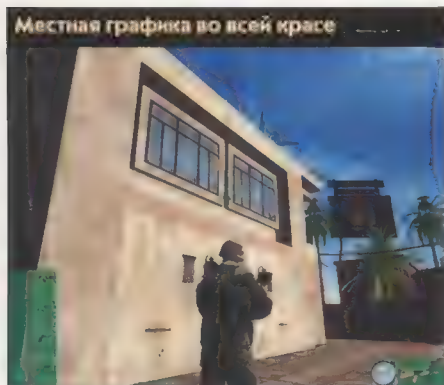
тит пол-обоймы. Такое ощущение, что тебя просто игнорируют. Очень странное поведение и у мирных жителей. Оказавшись свидетелями ожесточенной перестрелки, они не бросаются в укрытие, а продолжают мирно прогуливаться, всячески мешая вести огонь и подставляясь под пули (гибель мирного идиота - провал миссии). В игре можно отдавать приказы подчиненным, но единственная команда, которую отряд способен выполнить, - "Стоять на месте". Все остальные просто игнорируются.

Графические достижения девелоперов подвергают в уныние. Такое ощущение, что проект задержался с выходом года на четыре (хотя и в 2000 году он выглядел бы убого). Скучные модели с размазанными текстурами. Все здания кажутся абсолютно одинаковыми: коробка с нарисованными окнами и дверями, иногда к этой коробке лепятся балкончики с засевшими на них террористами. Единственное, что выглядит более-менее приятно, - сделанные на совесть модели бойцов.

Звук убог и однообразен, такое ощущение, что его записывали в через линейный вход какого-нибудь SoundBlaster 16. Музыка представляет собой несколько раздражающих мелодий, записанных клавишником-любителем. Хочется отключить ее сразу и навсегда.

В общем, полку малобюджетных TPS прибыло.

H





www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

ВЫХОДНОЙ
неограниченный доступ
Интернет
23:00 пятница —
09:30 понедельник

тариф "Выходной.Неделя"
\$5/мин + 1 руб в будни

тариф "Выходной.Месяц"
\$19/мин + 5 часов в будни

неограниченный доступ
с 21:00-09:30 1/2 час с 09:30-21:00
все налоги включены

Таблетки для жадности

- War, it's fantastic!
К/ф "Горячие головы 2"

комбатсис ★ Издатель NovaLogic, 1С, snowball.ru ★ Разработчик NovaLog
★ Рекомендуется Pentium 4 2.4 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb) ★ Сайт www.jointopsthegame.com



Обычно адд-оны появляются примерно через год после выхода самой игры. Несколько месяцев уходит на оценку успеха продукта, определяющего величину работы, вкладываемой в дополнение к нему (ведь иногда адд-он перерастает в полноценное продолжение игры с циферкой "2" в названии). Еще несколько месяцев тратится на разработку и тестирование. Хотя, конечно, гораздо чаще случается, что адд-он начинают клепасть сразу после сдачи "золотого" мастер-диска, но работы затягиваются, посему выходит довесок опять-таки через годик-другой.

Это я к тому клоню, что появление адд-она к Joint Operations всего через четыре месяца после выхода самой игры - случай редкий. Особенно, если учесть, что большинство дополнений, привносимых в игру, основывается на пожеланиях самих игроков, образовавших цельное фанатское сообщество, посвященное JointOps.

Короче, совсем уж феноменальный случай в игровой индустрии: что игроки хотели, то и получили. И без лишних проволок.

Heavy Metal

Если вы уже успели подсесть на Joint Operations, то наверняка заметили ее небольшой минус: технике в этой игре отведены лишь транспортировочно-вспомогательные цели. Джипы, грузовики, вертолеты - все они, прежде всего, доставляют личный состав к месту сражения, но никак не являются боевыми единицами. Самыми крутыми в плане огневой мощи можно считать БТР'ы и "литл берды", присутствующие на картах чуть ли не в единственном числе.

Так обстояло дело до появления адд-она.

Другими словами: добро пожаловать, дорогой друг "Абрамс", и това-

рищ его, Т-80. А также их небесные родичи: "Апач" и "Черная акула". Соответственно, миротворцам выдаются изделия американского ВПК, а повстанцам - российского. Подход к реализации тяжелой техники похож на стандарт, заведенный Battlefield 1942. Например, для нормального применения вертолета необходим экипаж из двух игроков: первый пилотирует аппарат и фигачит ракетами, в то время как второй отрывается за пулеметом. В случае с танками все пошло еще дальше: первый управляет техникой, второй ворочает башней и стреляет из орудия, третий сидит за зенитным пулеметом и выполняет командирские функции: показывает трассерами направления для стрельбы и движения.

Что немного портит общее впечатление от появления "супертяжей" - они сделаны полностью идентичными. Т.е. нет никакой разницы, сядешь ты в Т-80 или в "Абрамс": по своим характеристикам они - что однояйцовые близнецы. С винтокрылами - та же петрушка, что весьма обидно.

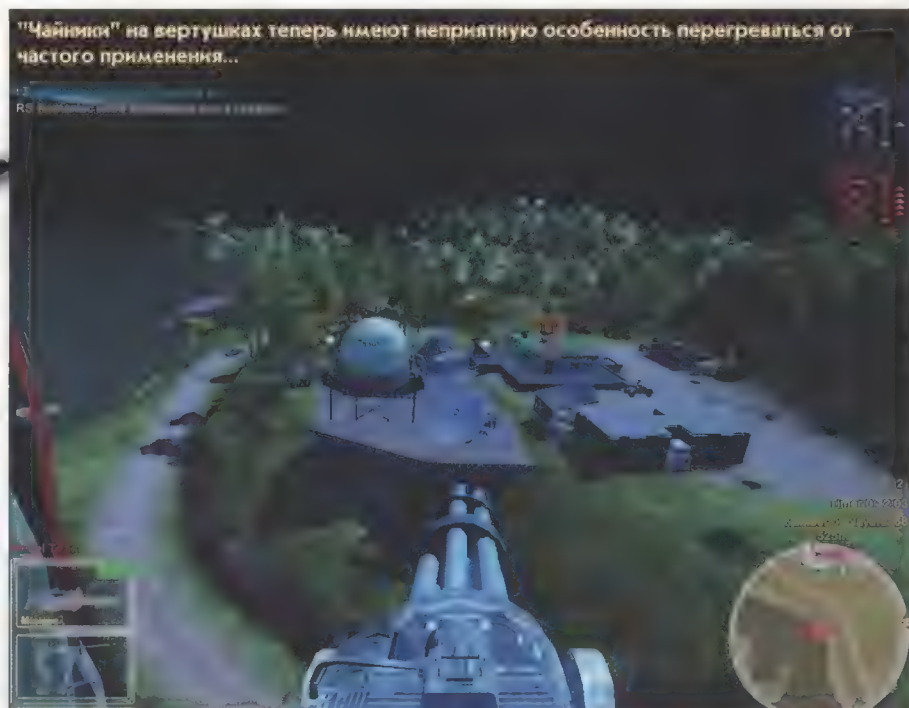
Несколько странным показалось и решение разработчиков не делать для танков/вертолетов баз, где им можно было бы пополнить боезапас. Дескать, все равно техника столько не прожи-

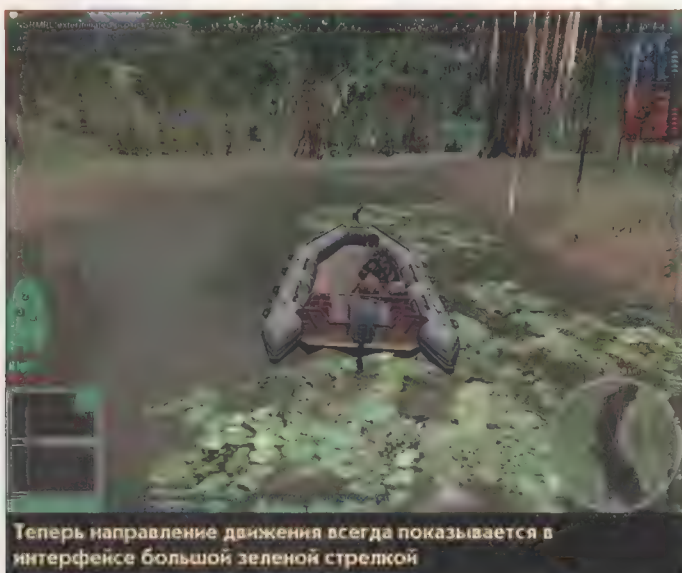
вет, чтобы возникла необходимость дозарядки. Ну, если с танками так оно и обстоит, то вертолетные ракеты можно выпустить за считанные секунды, так что здесь вопрос спорный.

Rock & Roll

Еще одной не слишком приятной особенностью JOTR являлись постоянные "пробки" на базах. Отстранившиеся игроки кучковались вокруг мест появления транспортных вертолетов и грузовиков и ждали, покуда ожидаемый драндулет не объявится, чтобы затем набиться внутрь и дружной компанией ломануться к месту боя. Оно и понятно: на своих двоих топтать чуть ли не километры к базе противника быстро надоедало.

Выход из этого положения был найден достаточно забавный: наводить базы дешевым простым быстрым средством передвижения, спавнящимся часто и везде. Таковыми стали двухместные мотоциклы вроде тех, на которых выписывают кренделя триальщики-экстремалы. На максимальной передаче двухколесные звери способны развивать скорость, сравнимую чуть ли не с вертолетной, так что добраться до места назначения можно теперь секунд за 15-20, как бы далеко





Теперь направление движения всегда показывается в интерфейсе большой зеленой стрелкой



Для Joint Ops это явно был урожайный год: растительность в адд-оне так и прет вверх и в стороны

оно не находилось. Впрочем, севший на мотоцикл игрок должен обладать тремя вещами: достаточной безбашенностью, чтобы ринуться прокладывать дорогу по пересеченной местности; хорошим коннектом, иначе рулить по этой самой местности он будет только до первого дерева (коих на картах адд-она стало процентов на тридцать больше); и товарищем, сидящим со своим РПК на заднем сиденье и поливающим окрестности свинцом, так как управление мотоциклом не позволяет одновременно вести машину и стрелять.

Кроме мотоциклов прибавилась еще парочка гражданских средств передвижения: развалюха-такси и забавные трехколесные электрокары. Но про них сказать особо нечего: брони никакой, да и скорость так себе. Просто интерактивный элемент пейзажа урбанистических карт, не более.

Groovy

Наличествуют в адд-оне и ощутимые изменения геймплея, связанные с

новыми возможностями по экипировке бойцов. И речь не идет о банальном добавлении новых пушек. Их-то как раз не шибко много и появилось. Для первого слота добавились G36, P90, G3 и FN-FNC. Причем если первых два ствола еще более-менее приемлемы (нормальный прицел и емкость магазина, небольшой вес), то вот смысловая нагрузка последних двух явно хромает: мощность у них чуть больше, зато скорострельность меньше, так что попасть по проносящемуся мимо на мотоцикле противнику, который "вжик-и-уже-за-холмом", почти невозможно. Для второго слота появились Glock 17 и МК-23: по мощности и количеству патронов это некое среднее арифметическое между стандартными Colt M1911 и Beretta M9.

Настоящее веселье скрывается в другом: наконец-то третий слот экипировки стал гораздо более разнообразным. Самое главное, появился бронежилет, ощутимо облегчающий жизнь простой пехоте: теперь игрок может поймать до 6-8 пуль, прежде чем отки-

нет копытца и начнет изучать места для респавна. Способствует этому и новая процентная система подсчета повреждений, по которой попадания в руки/ноги считаются за 50-75%, в туловище - за 100%, а хэдшоты имеют 300% модификатор, то бишь почти полный каюк цели с первого раза, только если пуля была выпущена не из пистолета. С появлением бронежилета, у всего ручного оружия появилось три типа боеприпасов: SP (Soft Point) - наносит максимальное повреждение неприкрытому броней противнику; AP (Armor Piercing) - наиболее эффективно против врагов в бронежилетах; и, наконец, FMJ (Full Metal Jacket) - что-то среднее между двумя вышеупомянутыми типами.

Следующим полезным дополнением для третьего слота стал парашют. Правда, раскрывается он всего один раз, автоматический, когда персонаж игрока падает с высоты более пятнадцати метров, зато наконец-то теперь стала возможной массовая высадка на вражескую базу прямо с небес.





Наконец, у инженеров появилась возможность расставлять противотанковые мины, затрудняя вражеской технике въезд на удерживаемую базу. В рамках борьбы с появившимися в игре танками арсенал пополнился новой противотанковой дурой Javelin, которую инженер таскает в единичном количестве. Зато она выносит любую наземную технику с первого привета.

Funky

Стоит упомянуть еще парочку небольших чисто геймплейных дополнений, которые напрашивались сами собой, но в JOTR почему-то не были реализованы. Прежде всего, речь идет о возможности включать вид от третьего лица при управлении какой-либо техникой. Раньше посадка вертолета на небольшой пятачок посреди леса была задачей, мягко говоря, зубодробительной, так как разглядеть из ограничивающей обзор кабины, не наткнешься ли ты при снижении на какую-нибудь пальму, было просто невозможно. С появлением вида от третьего лица проблема разрешилась сама собой.

БТР теперь стали не просто гробами на колесах: через верхние люки бойцы могут вести огонь на ходу в разных направлениях. Мелочь, а приятно.

Кроме всего прочего добавили сюрпризов геймплею и новые варианты погоды: чего только стоят тропические дожди, застилающие дымкой пространство дальше сотни метров (какой облом для снайперов!)

Весь этот джаз

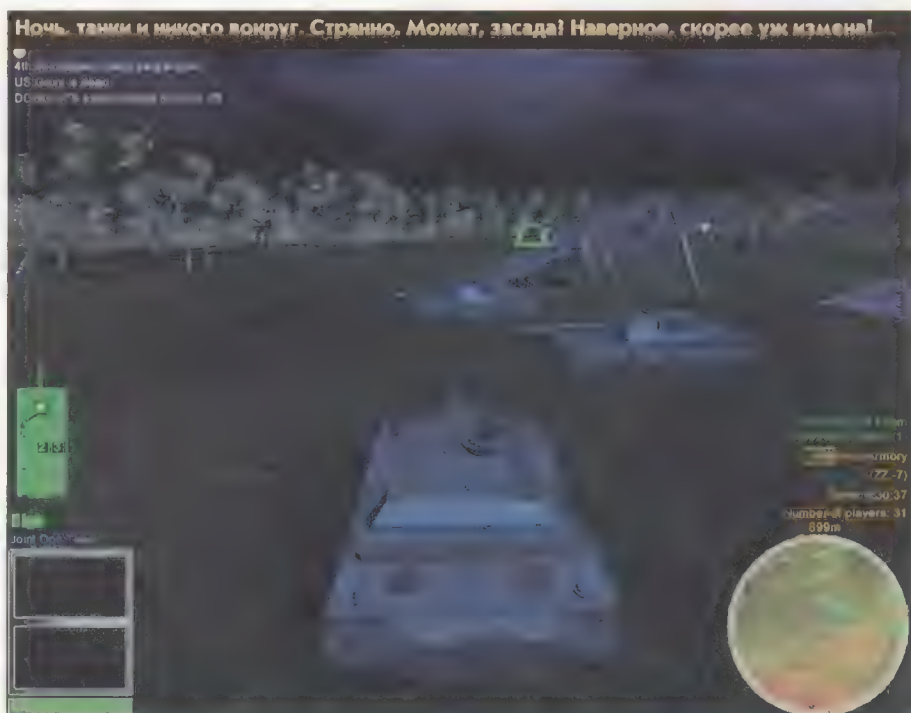
Конечно, недостатки есть у всего на свете. Никто не отменял необходимости иметь приличный коннект, чтобы играть на серверах с лимитом в 150 человек, а уж теперь, когда появились шустрые мотоциклы, необходимость безразрывности большого потока данных еще более возрастет. Да и 512 Мб оперативки в связи с увеличением плотности лесных насаждений на картах стали не столько роскошью, сколько необходимостью. Так что JO: Escalation в нашей стране по-прежнему останется развлечением только для не слишком большой группы игроков, гоняющих в клубах или располагаю-

щих нормальной выделенкой. Впрочем, игра будет в фаворе еще с год-другой, так что еще не поздно пойти в первое или установить второе. Ведь такой масштабной войны, как в Joint Operations, нет ни в одном из нынешних мультиплеерных комбатсимвов, разве что какие-нибудь чистопородные онлайн-проекты могут его переплюнуть. Если же порыться в соответствующей весовой категории, то, поверьте, играть на одном сервере с сотней человек - это совершенно иные ощущения, нежели от игры с теми же 64 игроками в Battlefield 1942. Счастья больше на порядок.

Н



РЕЙТИНГ add-on



КРЕСТОНОСЦЫ

Глобальная средневековая стратегия



ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство побеждать



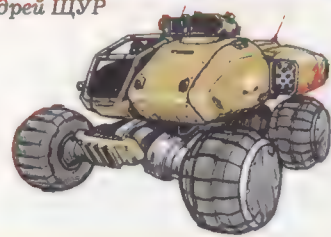
paradox
entertainment
www.paradoxplaza.com

Игра для
умных!



Прикладная кинематика на поле боя

Андрей ЦУР



★ Жанр FPS/TPS ★ Издатель VU Games ★ Разработчик Irrational Games ★ Рекомендуется Pentium 4 2.4 GHz, 1 Gb RAM, 3D-уск. (128 Mb, желательно ATI)
★ Сайт www.tribesvengeance.com

Я думаю, не многие в нашей стране ознакомились в свое время с ценным мехом хитрого зверька по имени Tribes, как, впрочем, и с его последующей инкарнацией Tribes 2. Оно, в общем-то, и понятно: в силу специфики нашей 1/6 части суши мультиплеерные игры на ней распространяются с изрядным скрипом (по телефонным-то кабелям). А уж в далеком 1998 году и подавно.

Так что предлагаю не прикидываться закоренелыми фанатами сей игры (когда-то соперничавшей по популярности на Западе со столпами жанра), и рассматривать ее так, будто предыдущих частей просто не было. Все равно от их геймплея в Tribes: Vengeance сохранилось не настолько много, чтобы впасть в маразм юного натуралиста и начинать сравнивать узоры на закрылках подвидов, пытаться определить селекционное значение трех белых волосков на четвертой левой лапке объекта изучения.

Звездные короли

На первый взгляд, вкус, нюх, цвет и прочие осязательные характеристики T:V кажется чем-то вроде попсовой разновидности UT2003-2004. Игра точно так же изначально ориентирована на мультиплеерные баталии, выполнена в футуристическом антураже, и даже более того, в основе ее лежит все тот же Unreal'овский движок. Но уже в процессе второго взгляда начинают выявляться некоторые особенности. Вроде наличия в игре полномасштабного сюжетного сингла.

Да, наверное, в Sierra, а точнее, теперь уже в Vivendi Universal Games были услышаны вопли с вышеупомянутой 1/6 части суши, да и из других городов и весей нашей Галактики, желающих не только ширококанального

(с четким выделением второго словообразующего корня, если у вас только модем) шутера, но и нормальной одиночной кампании, желательно с сюжетом.

И оно появилось. Да, оно есть, и даже более того, оно интересно. В игре присутствует длинный сингл, созданный не в виде простых тренировок с ботами (бульжничек в огороде UT2004), а на отдельных специально разработанных картах, с полудюжиной главных персонажей, заставками на движке и сюжетом, даже более продвинутым, нежели у большинства ширпотребных изданий нынешнего времени — в общем, все как у людей.

Сюжет, о да, он родимый. Гамильтон от него, я думаю, рыдал бы в умилении, обнаружив таких ярых последователей его мыльно-космического оперного искусства. События в Tribes: Vengeance витают вокруг грызни Племен Сыновей Феникса (это типа хорошие) с Племенем Кровавых Ястребов (типа плохие) и Какой-то Там Великой Звездной Империей (типа у которых ружжо). Естественно, главной сюжетной канвой является сопливая история любви дочки импе-

ратора и главного сынишки Феникса, вектором которой является мир во всем мире и Империи с Племенами в частности. Но дабы несколько усложнить ситуацию, повествование в каждой из миссий ведется от лица кого-то из нескольких главных героев, иногда совершенно неожиданных: не буду пересказывать сюжет, но часть заданий, к примеру, необходимо будет выполнить за кибер-убийцу, подосланного пришить прочих главных героев.

Чтобы окончательно запутать игрока, повествование то прыгает на двадцать лет назад, когда звездная прЫнцесса и ее не менее звездный прЫнц занимались выяснением отношений, то возвращается в сегодняшний день, когда двадцатилетняя ошибка их отношений начинает впадать в юношеские крайности и заниматься поисками истины, переключив рычажок регулятора ведения огня на своей пушке в положение Full Auto.

Другими словами, не менее пяти первых миссий могут показаться клюквой, становящейся более развесистой от раза к разу. Но если стиснуть зубы и пройти с десяток уровней, то постепенно сюжетные линии, разбредшиеся к этому моменту достаточно далеко по всем шести измерениям,



Вид от первого лица специально предназначен для красных моментов, когда противник, получив полный заряд из шотгана, улетает в угол зала



Имперская арена. В сингле на ней придется продержаться целых 9 раундов подряд



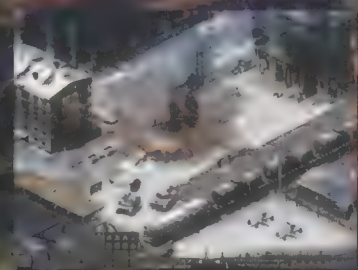
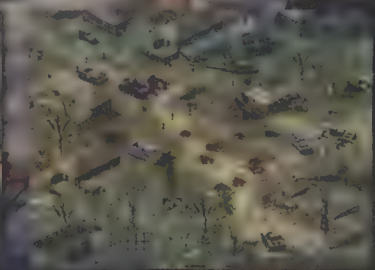
КАРИБСКИЙ КРИЗИС



Купи мобильный Карибский Кризис
и найди в нем секретный код! Введи этот код в компьютерной
игре Карибский Кризис – и получи секретное супероружие!

Подробности на сайте www.g5mobile.ru

- Альтернативная история: последствия ядерной катастрофы, разразившейся в результате военного решения Карибского Кризиса 1962 года.
- Оперативный пошаговый режим (TBS) и тактика реального времени (RTS) в одной игре!
- 40 сценарных миссий и неограниченное количество случайно-генерируемых миссий в четырех военных кампаниях на стороне СССР, Франко-германского союза, Китая, союза США и Великобритании.
- Достоверно воспроизведенная техника 60-х годов: танк Т-55, истребитель "Фантом", самолеты МИГ-19 и Су-7, "Объект 279" и другие.
- Новые типы боевых единиц: вертолеты, ракетные войска, разведывательно-диверсионные группы и войска химической защиты.
- Возможность захвата вражеской техники во время боя.
- Зоны заражения, влияющие на исправность техники и боеспособность личного состава.





Местная танкетка. А ведь сразу и не скажешь, что эта колымага умеет подпрыгивать на десяток метров

начнут собираться воедино, образуя более-менее понятную череду событий. Для литературы данный подход, конечно, не нов, но в компьютерных играх такая композиция встречается очень редко, а уж для шутера случай и вообще чуть ли не уникальный.

Учите матчасти!

Сингловые карты T:V огромны. Если сравнивать с UT2004, то, как правило, они больше тамошних onslaught-монстров раза в два, а то и больше. Причем это относится и к открытым пространствам, и к закрытым: равнины и горы в Tribes широки и высоки, а базы и прочие искусственные милитаризованные инсталляции глубоки и многоуровневые. Отсюда растут уши пары гемплейных особенностей, не

позволяющих поставить на Tribes клеймо жалкого клона-пародиста Unreal Tournament.

Первой особенностью является необходимость быстро перемещаться по пересеченной местности. Растительности на картах встречается мало, зато рельеф весьма изрезан, так что для его преодоления у всех без исключения игровых персонажей имеются ранцевые двигатели с бесконечным запасом энергии. Точнее, тратится-то он секунд за десять, но тут же начинается восполняться. Наличие возможности подлететь в небо на порядочную высоту придает игровым событиям новое измерение: теперь, если вас с противником разделяет каменная гряда, нет никакой необходимости обогать ее — скорее всего, вы несколькими секундами позже сшибетесь лбами в полете прямо над ее вершиной. Я уж не говорю, сколько открывается тактических приемов с использованием возвышенностей. Кроме того, в дополнение к ранцу можно в любой момент включить режим скольжения, при котором на ногах у персонажа появляется что-то вроде коньков, способных скользить по любой поверхности. А если поверхность наклонная, то и получать дополнительное ускорение. Таким образом, сочетая ранец и скольжение, можно развивать поистине фантастические скорости.

Другой особенностью, напрямую вытекающей из скоростных перемещений, является наличие у персонажей некой активно участвующей в процессе передвижения массы. Т.е.

Оружие в игре

Blade



Стандартный энергетический меч-разрядник. Когда уже не остается ничего другого...

Spigot



Дискотет. Стреляет одиночными рядами, летящими по прямой и взрывающимися при попадании в любую поверхность. Сволочное оружие, абсолютно бесполезное в руках новичка, но смертоносное в руках профи. Кроме

того, с ним можно делать потрясающие ракет-джампы.

Charger



"Чайник" — стандартный многоствольный пулемет. Хорош только для стрельбы по недобиткам, требующим не больше пары попаданий, так как скорострельность и мощность у него чуть ниже среднего, а уже после пары секунд непрерывной стрельбы появляется все увеличивающийся разброс, делающий данное оружие бесполезным на дальних дистанциях.

Blastor

Шотган. Святое оружие, так как не требует боезапаса и имеет небольшой разброс на коротких дистанциях. Выносит вражин с двух-трех полных попаданий. Пушка из разряда "must have" для

Между прочим...

Хоть мы и договорились не поминать лишним словом предыдущие части Tribes, стоит рассказать о происхождении такой полезной игровой фишки, как скольжение. На самом деле скольжение по земле для получения дополнительной скорости передвижения было багом игровой физики предыдущих частей Tribes: если часто-часто и по чуть-чуть нажимать на прыжок, двигаясь вниз по склону холма, то скорость движения при этом увеличивалась. Данный баг превратился во всенародно используемую фишку, наподобие распрыжки в Кваке. В Irrational Games просекли фишку и сделали скольжение официальным атрибутом игровых персонажей, одним махом сохранив наследственность серии и добавив нестандартный игровой элемент.

если вы сначала сиганули в небеса, потом приземлились, чтобы разогнаться на склоне, и после половины спуска почему-то решили вернуться назад, то не ждите, что ваш персонаж тут же плюнет на законы динамики и резвой рысью устремится к вершине. Для начала он прокатится еще не меньше десятка метров, прежде чем окончательно погасит первоначальный импульс движения, а уж потом начнет слушаться ваших команд. Поэтому достаточно длительное время (не меньше трети сингловой кампании) приходится учиться не противостоять полученному от передвижений ускорению,



уничтожения низколетящего противника.

Grapple Launcher



Стандартный гранатомет. Гранаты имеют обыкновенное один раз отскочить от первой попавшей поверхности, затем упасть на землю и взорваться. Широко применяется для стрельбы вне прямой видимости противника: за угол, за холм и т.п.



Юные голубки еще до разрыва всех дипломатических связей

а использовать его, уворачиваясь от вражеских пуль и ракет, приобретая одновременно тактическое преимущество.

Летающие тарелочки

Следствием наличия в игре огромных пространств, быстрого передвижения и достаточно большой предсказуемости местоположения противника в следующий момент времени является оригинальная система перестрелок: из любого оружия, кроме снайперской винтовки, приходится постоянно стрелять на упреждение, благо представленный в игре арсенал этому явно потворствует. Но это еще полбеды — уж что-что, а бить ракетницей противнику под ноги в то место, куда он переместится через пару секунд, нас уже натаскали. Здесь в дело вступает вся подлость физики, влияющей на перемещения вашего персонажа. Ведь она влияет и на снаряды вашего

же оружия! То бишь при выстреле, скажем, из дискомета (местный аналог ракетницы), снаряду прибавляется еще и то ускорение, которое было у вас в момент выстрела. И если вы в этот момент двигались, скажем, вверх и влево, то и диск полетит в точку, находящуюся левее и выше той, куда вы прицеливались. Ощущаете всю гадкость ситуации? Особенно сильно ею проникаешься, когда атакующие тебя боты (от слова ботаник, не иначе) направление твоего движения вычисляют идеально и сшибают снарядом прямо в воздухе, а ты во время прыжка и в Землю-то не с первого раза попадаешь, не говоря уже о противнике, на ней стоящем.

Классический класс

Любой персонаж в Tribes: Vengeance, как вы уже наверняка успели заметить по артам и скриншотам, носит на себе расфуфыренный бронекостюм



а-ля Warhammer 40K или Battletech. Это не только дань моде, но и еще встроенная в игру система классов: боевые скафандры подразделяются на три типа: легкий, средний и тяжелый. Различаются они по массе и скорости передвижения, количеству хитпоинтов и энергии для ранцевых движков, носимому боезапасу для оружия и количеству повреждений, получаемых при падении с большой высоты. Для каждого из классов существует один специальный тип вооружения, доступный только ему. А если учесть, что всего можно таскать с собой не больше трех разных пушек, то появляется некоторая специализация и внутри каждой весовой категории.

Еще один игровой элемент, придающий вашему персонажу индивидуальности — это так называемый "пак", т.е. бонус, который можно носить с собой и который дает персонажу определенное спец-умение. Таскать с собой можно только один пак, хотя поменять его, если найдете какой другой, никто не запретит. Всего паков четыре: ско-

Rocket Pod



Диковинка арсенала, стреляющая пачками по шесть небольших ракет. Используется только на средних и дальних дистанциях, т.к. боеголовки ракет активируются только через некоторое время после выстрела. Во время полета ракеты стараются скорректировать траекторию, наводясь в точку прицеливания.

Burner



Оружие, предназначенное для использования в ограниченных пространствах: стреляет небольшими шариками плазмы, которые при попадании в пове-

рхность образуют на некоторое время поджигающий все вокруг костер. Удобно, как в нападении, так и в защите: запустил очередь в дверной проем дота, где окопались редиски, и остается только подождать полсекунды, пока они не начнут оттуда выскакивать.

Sniper Rifle



Точечное снайперское оружие, мощность которого напрямую зависит от количества энергии в вашем бронекостюме. Т.е. чем больше у вас энергии, тем мощнее получится выстрел. Гадкая пушка, не прощающая промахов — ведь пока будешь дожидаться наполнения энергии, противник уже подберется вплотную. Доступно только персонажу в самой легкой броне.

Mortar

Гораздо более мощная версия гранатомета, доступная только игрокам в тяжелой броне. В полете снаряд издает характерный свист, означающий "кто



не спрятался, милости просим отстреляться".

Grappler

Стандартная "кошка", позволяющая цепляться за поверхности, подтягиваться вверх или раскачиваться на тросе. Особенно забавно получается, если, будучи в тяжелой броне заарканить шустрого противника, пролетающего мимо в легкой. Пока тот будет дергаться, не в силах удрать, вы можете спокойно изжарить его из шотгана или еще чего.

Buckler

Энергетический щит, он же бумеранг. Блокирует попадания, наносимые в прикрытую им область. При желании можно метнуть — будет некоторое время лететь вперед к точке прицеливания, затем вернется. Имеет паршивый недостаток: нельзя использовать вместе с другим оружием. Ох уж мне эти любители игрового баланса...



Вон та козявка вдали — очень неприятный штурмовой ганшип. Кидается бомбами и обстреливает из двух турелей

рости, защиты, починки и энергии. У всех них есть два режима работы: пассивный и активный, когда игрок его запускает и тот действует некоторое (очень небольшое) время, после чего начинает заряжаться для следующего использования. Например, пак починки в пассивном режиме потихоньку восстанавливает хитпоинты персонажа, а в активном может лечить находящихся поблизости соратников и чинить технику. Пак энергии в пассивном режиме немного ускоряет восполнение энергетической шкалы, а в активном дает мощное ускорение в направлении точки прицеливания, сравнимое с пинком носорога.

Мульти-пульт

Мультиплеерную часть Tribes: Vengeance можно было бы обозревать долго и со вкусом, если бы не одно но: пока что не было слышно, чтобы кто-нибудь из отечественных издателей взялся издавать игру на территории России. Поэтому насчет дикой онлайн-популярности данного продукта в наших краях не позволяют говорить ни природный скептицизм, ни банальный здравый смысл. Но и не упомянуть о мультиплеерных свойствах игры, изначально на него рассчитанной, тоже как-то нехорошо получилось бы. Поэтому пройдемся по ним кратко.

Tribes: Vengeance предлагает на выбор пять типов коллективной игры: Arena, CTF, Ball, Fuel и Rabbit. Первые два — стандартные. Arena — понятное дело, просто командный дефматч, а единственным, хотя и наверняка весомым отличием здешнего CTF от стандартных является возможность перебрасываться флагом.

Местный Ball несколько отличается от имеющейся в UT2004 забавы «забрось шарик в ворота противника». Во-первых, во время переноски мяча можно стрелять, а во-вторых, благода-



ря игровой физике, мяч, если его катнуть с какой-нибудь горки, может так разогнаться и так прыгать на ухабах, постоянно изменяя свое хаотичное движение, что ловить его придется всей командой.

Следующий вариант игры, Fuel, состоит в том, чтобы насобирать разложенные на игровом поле топливные брусочки, которые необходимо притаскивать на базу и заправлять ими здоровенный чан. При желании топливо можно воровать и на вражеской базе, встав под тамошним чаном в определенной зоне. Побеждает команда, первой заправившая чан до 100%.

Последним идет режим игры Rabbit, являющийся фирменной выдумкой Tribes. Это некое подобие CTF, только в извращенной форме: необходимо захватить флаг и максимально долгое время не отдавать его всем остальным игрокам. Которые, естественно, будут без зазрения совести покушаться на жизнь удачливого «кролика».

Некоторые из карт могут похвастаться техникой, управлять которой игрок учится во время прохождения сингловой кампании. В наличии имеются два наземных аппарата (джип и танк), а также два воздухоплавательных корыта (одноместный истребитель и трехместный штурмовой пепелац). Примечательно, что водить технику могут только игроки в легкой и средней броне — тяжеловесы и так напоминают бродячие танки, поэтому они могут занимать только места пулеметчиков.



Экран экипировки. Менять тип брони можно прямо во время игры на специальных станциях обслуживания, встречающихся на уровне



Племенной бык

Tribes: Vengeance оставляет после себя смешанные чувства. Сингл хорош нестандартным геймплеем, но иногда дизайн карт раздражает своим бесхитростным прямотушеством: пробеги коридор, поднимись на лифте, пробеги коридор, опустишься на лифте — так несколько раз, причем и коридоры, и лифты напроць одинаковые. С другой стороны, бронекостюмы у персонажей получились неплохими (особенно красиво смотрятся гиганты в тяжелой броне), но из-за того, что бои часто идут на дальних расстояниях, видишь ты не красивые экзоскелеты, а копошащиеся посреди ландшафта неясные точки. Сюжет неплох, но, боже мой, неужели нельзя было больше времени уделить ролям главных персонажей, чтобы они не выглядели 3D Max'овскими болванками? На всю игру только у пары персонажей харюшки симпатию вызывают.

И, наконец, на кой черт нужен мультиплеер, к которому не приложили ботов?

Такая вот горка вопросов. Но и при всем этом Tribes: Vengeance — вполне неплохая альтернатива классике UT 2004, что очень даже радует.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ДИЗАЙН	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
8.1	

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Десятки моделей техники:
танки, бронетанки, пушки,
мотоциклы и многое другое

Динамические освещение и тени
делают графику игры живой
и насыщенной

Вы сможете захватить и
использовать в бою любую
технику, в том числе вражескую

Открытый люк означает, что танк
пуст, вы можете отремонтировать
его, и использовать в сражении

Любцы заняли оборону в здании-это
резко повышает их шансы на успех
в бою



Кинематографическое качество взрывов,
выстрелов, дыма, огня и прочих спецэффектов

Удобный интерфейс -
мощный инструмент для
управления игрой

В игре может быть разрушено
всё: техника, дома, укрепления,
другие объекты

Любой объект, расположенный
на уровне, может послужить
укрытием для бойцов

В случае отсутствия
укрытия его можно
организовать самому

Теперь с поддержкой разнообразных многопользовательских режимов - до 16 игроков одновременно!

В тылу



1C
ФИРМА «1С»

BEST
WAY

BEST SHOW
3
WWW.WARCAMER.COM

Shark Tale

★ Жанр Arcade ★ Издатель Activision ★ Разработчик KnowWonder
★ Рекомендуется Pentium III 450 MHz, 128 Mb RAM
★ Сайт www.activision.com

РЕЙТИНГ 5.1



Застывший в лифте — нормальное явление в здешних трущобах

Промо-проекты различного рода прочно входят в нашу жизнь. Не успеет толком выйти какой-нибудь фильм, как на прилавках во множестве появляются майки, ручки, кружки и прочая тематическая дребедень. И что самое прискорбное, среди этого хлама нередко можно наблюдать и компьютерные игры. Как правило, их качество оставляет желать лучшего и намного отстает от даже самого безнадежного первоисточника. Но порой случается в атмосфере катаклизм, и игрушка в чем-то даже превосходит исходный продукт.

Прошедший в кинотеатрах Shark Tale, перелицованный отечественными дистрибьюторами в "Подводную братву", сложно назвать удачным проектом. Слабоватый сюжет, мизер оригинальности по ходу действия, банальные сценарные приемы заставляют лишь скривиться в недоуменной, но понимающей, ухмылке: денег хочется всем, а анимационные ленты сейчас популярны. Однако создатели игры навестили то, что упустили их киношные единомышленники.

У KnowWonder сотоварищи получилась очень веселая и красочная аркада "для детей младшего школьного". Управляя рыбкой Оскаром, необходимо выполнять разнообразные задания, получаемые от обитателей его вотчины, глубоководного Reef City. Суть сводится к тому, что необходимо где-то что-то отыскать, причем сделать это в обстановке крайней враждебности со стороны местной фауны. Чего стоят тамошние акулы, барракуды, медузы и прочая водоплавающая нечисть.

Игровой процесс щедро перемежается выполненными на движке мультяшными вставками, по ходу которых вы узнаете местные новости, сюжетные перипетии, общаетесь с неписями и получаете очередные задания. Итоговая цель — достичь вершин местного общества и обрести согласие с самим собой, короче говоря, все как мульт.

При этом потолок в графике — 1024x768, плюс простенькие модельки. Управление бесхитростное и элементарное для восприятия. Ничего сверхъестественного. Для детишек. — Д.С.



Elite Heli Squad

★ Жанр Аркада ★ Издатель King Interactive
★ Разработчик Team4 Games Studio
★ Рекомендуется Pentium 4 1.5 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. 128 Mb
★ Сайт www.team4-games.com

РЕЙТИНГ 3.0



Эх, что-то не получается бури в пустыне, хотя и вертолет вроде как настоящий

Когда в руки попадает проект со столь громким названием, голову сразу посещает мысль о том, что это неспроста. Обычно все игры такого рода можно отправлять в мусор немедленно после покупки. Не составил исключения и рассматриваемый шедевр.

Играем за лихого пилота-вертолетчика, который может пилотировать один из двух типов винтокрылых машин. Одна — легкая и быстрая, вторая — бронированный птеродактиль, способный принять на грудь не один десяток ракет. Сразу после выбора вертолета вы оказываетесь в воздухе, а под вами — мирный город, который во что бы то ни стало надо защитить от врагов. Количество и разнообразие злобных недругов превышает все разумные пределы. Начиная от стареньких F-4 и даже B-52, и заканчивая современнейшими машинами. Истребители палят в вас, бомберы скидывают свой груз на мирных жителей внизу, а вы крутитесь практически на одном месте, пытаясь справиться с навалившейся напастью. На вооружении имеются, как неуправляемые, так и самонаводящиеся ракеты, и слабая пушечка. Вот так и летаем кругами, увораживаясь от ракет и вправляя мозги хищным агрессорам.

Управление очень простое, да тут и в принципе не может быть другого. Вправо-влево, вверх-вниз, огонь по врагу, и все это в режиме non-stop. Если хочется, можете догнать на своей тарактелке F-18 и всадить очередь в хвост, а можете просто висеть на одном месте, изредка оглядываясь по сторонам и лениво выпуская ракеты.

Единственное, что здесь не плоско — это ландшафт и модельки летательных аппаратов. Но "трехмерно" не является синонимом слова "красиво", поэтому тошнить от однообразия начинает примерно на пятнадцатой секунде игры. Правда, наш вертолетик выглядит получше. Ах, как он блещит в солнечных лучах! Прямо загляденье. Но об остальном можно даже и не говорить.

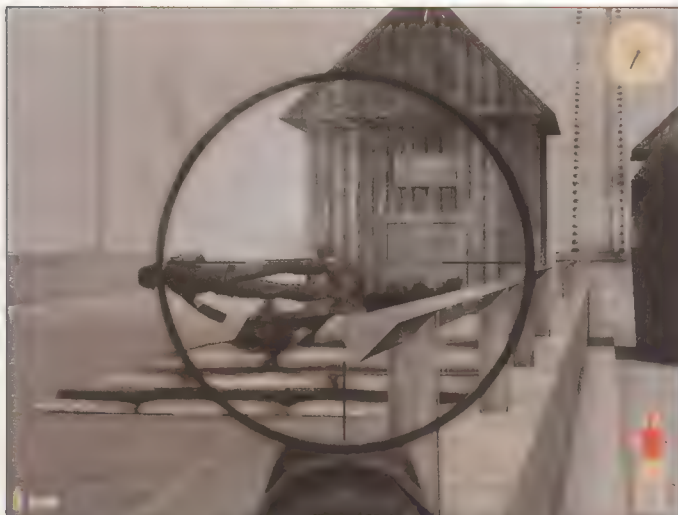
Игра совершенно не заводит, как это делают многие ее собратья, здесь нет никакого драйва, и единственным мелодичным звуком в ней становится свист, с которым она улетает в корзину примерно через десять минут после установки. — Д.П.



World War II: Sniper

★ Жанр FPS ★ Издатель Groove Games ★ Разработчик Jarhead Games
★ Рекомендуется Pentium III 750 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (32 Mb)
★ Сайт www.war2sniper.com

РЕЙТИНГ 4.4



Самое смешное здесь – не причудливая поза трупа, а то, что ни я, ни немецкий пулеметчик попасть друг по другу не можем. Все пули еще на подлете к цели съедают жадные жуки.

Признаться, ничего хорошего я от World War II: Sniper не ждал. Уж почему, не знаю, но, возможно, определяющую роль в таком пессимистическом настрое сыграла предыдущая игра от Groove Games под названием Heavy Marine Gunner: Vietnam. И единственной причиной проинсталлировать еще один низкобюджетный проект про то, как янки в 1945 мир спасли, было желание узнать, а можно ли в него играть. Хоть стиснув зубы, хоть через великую силу, хоть как-то?

Но, верно говорится, “у страха глаза велики”. Оказалось, что воевать на полях сражений World War II: Sniper можно. Конечно, даже с закрытыми глазами понятно, что это не Call of Duty, но, с другой стороны, и графика не так страшна, как могла бы быть, да и геймплей, в целом, нельзя назвать провальным, хотя он и напоминает местами симулятор охотника на оленей. Дичь, правда, здесь рогами и копытами обделена, зато вооружена и иногда даже немного опасна.

Но, по прошествии ровно одной миссии стало ясно, что играть в “это” все-таки не нужно. Ведь если на более-менее приличное начало у разработчиков еще хватило усидчивости, таланта и денег, то в дальнейшем балом правят баги, баги и еще раз баги. Они встречаются буквально везде: в поведении однополчан и противников, сонмом лезут из скриптовых сценок и выют обширные гнезда на игровых локациях... Не верите, посмотрите на любой скриншот и возрадуйтесь, что этот кошмар не смотрит на вас с экрана монитора. – **A.B.**

Ромашки спрятались, поникли парашютики...



Пенни Длинныйчулок

★ Жанр Детская аркада ★ Издатель Pan Vision, 1C, troll.ru
★ Разработчик Pan Interactive ★ Рекомендуется Pentium II, 64 Mb RAM
★ Сайт www.snowball.ru/pippi

РЕЙТИНГ 6.0



Пусть лучше дети экспериментируют на виртуальном дедушке...

Сказочный мирок от Астрид Линдгрен любим уже несколькими поколениями наших соотечественников. “Пиппи” не предложит серьезных загадок и не задаст умных вопросов. Зато можно сыграть с грабителями в местной тюрьме в “крестики-нолики”, до отвала накормить спящего старика Густавсона или попрыгать через препятствия на лошадке. А маленькая проворная обезьянка героини по имени Господин Нильсон поможет разобраться в пунктах игрового меню. – **S.**

Король лев: Тимон и Пумба

★ Жанр Детская аркада ★ Издатель Disney Interactive, Новый Диск, troll.ru
★ Разработчик Disney Interactive
★ Рекомендуется Pentium II 450, 128 Mb RAM, 3D-уск.
★ Сайт www.snowball.ru/lion

РЕЙТИНГ 7.0

Веселая парочка, кабан Пумба и гиена Тимон, своим магическим обаянием в “Короле льве” затмили львенка Симбу. Перед нами на редкость качественная и хорошо локализованная аркада-головоломка со стопроцентной атмосферой одноименного диснеевского сериала. Не очень отважным, не слишком сообразительным, но очень добрым героям предстоит вернуть убежавших из саванны зверей на историческую родину, по пути решая несложные, но веселые задачки. – **S.**

Анимация персонажей достойна диснеевского мультика

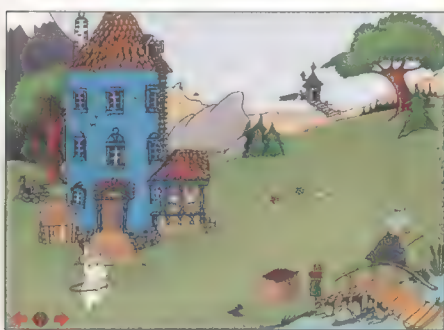


Муми-Тролли: Таинственный гость

★ Жанр Детская аркада ★ Издатель WSOY, IC, troll.ru
★ Разработчик North Peak AS
★ Оригинальное название Moomin: Midsommarfesten
★ Рекомендуются Pentium III 700 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (44 Mb)
★ Сайт www.snowball.ru/moomins

РЕЙТИНГ 5.0

Пятая часть детского игрового сериала "Муми-Тролли" не может похвастаться интересным сюжетом, красивой картинкой или увлекательными пазлами-головоломками. К сожалению, единственным коньком игрушки является новая встреча со старыми знакомыми. Муми-папа, Снифф, Крошка Мю опять радуют подрастающее поколение веселым отношением к жизни на десятке новых локаций. По сравнению с предшественниками, объемом "Таинственного гостя" уменьшен вдвое и занимает один диск. - S.



Петсон и Финдус: Финдус и компания

★ Жанр Детская аркада
★ Издатель Gamelion, IC, NIS
★ Разработчик Gamelion Multimedia AS
★ Рекомендуются Pentium II, 64 Mb RAM
★ Сайт www.snowball.ru/fincus2

РЕЙТИНГ 5.0

Сказочные миры шведского писателя Свена Нурдквиста теперь добрались и до "замониторья". Кот Финдус и дедушка Петсон - весьма гостеприимные хозяева небольшого домика, полного мини-игр и головоломок. Успешное выполнение десятка важных занятий, вроде родео на жуках и стрельбы из рогатки, откроют вам грустную тайну симпатичных зверушек-муклов. Отдельным добрым словом хочется отметить хорошую локализацию. - S.



Приключения Мюнхаузена Часть 2: Охота на Огнезривого Льва

★ Жанр Детская аркада ★ Издатель МедиаХауз ★ Разработчик Софт Индастри
★ Рекомендуются Pentium III 700 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (44 Mb)
★ Сайт www.mediahouse.ru/products/baron

РЕЙТИНГ 2.0

Разработчики этой аркады при выборе графической основы для своей игры в силу непонятных причин склонились к скуднополигональной трехмерности. Третье измерение не пошло на пользу играбельности: барон то и дело застревает в кустах, а архитектура уровней нагоняет смертную тоску. Задания вполне стандартные для любой детской аркады, и лишь низкое качество реализации выделяет данный проект на фоне остальных. - S.

Кривой барон, кривые деревья, кривые кусты...



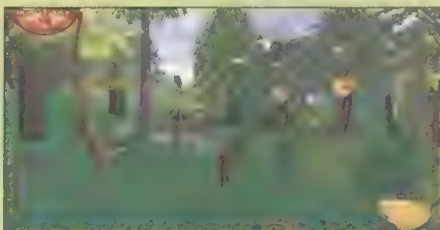
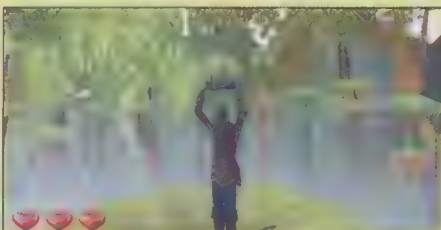
Приключения Мюнхаузена Часть 3: Погоня за пером Жар-Птицы

★ Жанр Детская аркада ★ Издатель МедиаХауз ★ Разработчик Софт Индастри
★ Рекомендуются Pentium III 700 MHz, 128 Mb RAM, 3D-уск. (44 Mb)
★ Сайт www.mediahouse.ru/products/baron

РЕЙТИНГ 2.0

Очередная часть похождения самого правдивого человека планеты оказалась столь же слабой, как и ее предшественницы. Те же мини-игры, но в других текстурах. Анимация разговаривающего Мюнхаузена (фамилия барона в названии игры приведена в оригинальном варианте, т.е. так и

пишут без всяких "г" - прим.ред.) больше напоминает графа Дракулу за трапезой. Опять мешает трехмерность, опять графический уровень семилетней давности. Ей-богу, из-за таких проектов для, якобы, "всеядных" детей, избирательные родители и делают очевидный выбор в пользу приставок. - S.



Ужастик в доме на холме

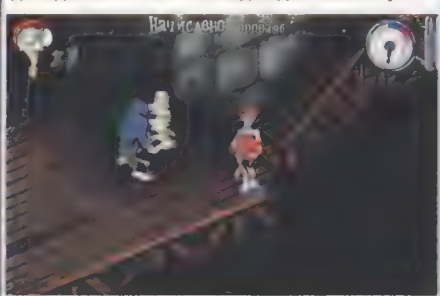
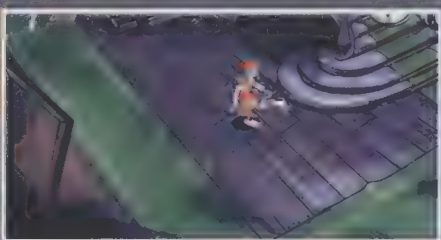
★ Жанр Детская аркада ★ Издатель Prograph Research, МедиаХауз ★ Разработчик Не известен
★ Оригинальное название Spooky House ★ Рекомендуются Pentium II 400 MHz, 175 Mb RAM
★ Сайт www.mediahouse.ru/products/spooky

РЕЙТИНГ 2.0

С претензией на незатейливую детскую платформенную аркаду выступает этот наспех скопированный кусок программного кода, способный отпугнуть внешним видом даже ребенка. Харизматичность неуклюжего ловца привидений с пылесосом за спиной не в со-

стоянии протиснуться сквозь кривую анимацию, уродливые задники и, к сожалению, полностью устаревшую концепцию. - S.

Чтобы попасть в монстра, надо дожидаться, пока он подойдет вплотную



ПЕРЛ ХАРБОР

ОТ ПЕРЛ-ХАРБОРА ДО ЯПОНИИ



© 2004 ЗАО "1С". Все права защищены.

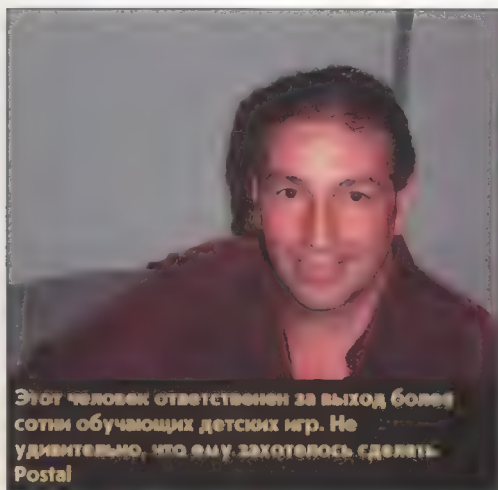


НОВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ИЛ 2-ШТУРМОВИК"

Дмитрий ПРОСЬКО

Самый отмороженный разработчик в мире оказался нормальным Чуваком

Позырь, - говорит, - чувак!
Позырь, - говорит, - прикольно!
Гай Катулл Младший



Этот человек ответственен за выход более сотни обучающих детских игр. Не удивительно, что ему захотелось сделать Postal

Пятнадцатого октября в клубе Vika-Web состоялась презентация русского аддона ко всемирно и скандально известной игре Postal. Помимо представителей компании "Акелла" в зоне видимости присутствовали два человека из Running With Scissors, разработчика этой совершенно безбашенной игры. Одним из них был Винс Дези (Vince Desi), руководитель и идейный вдохновитель, а вторым оказался странный бородатый мужичок в фирменной черной майке с большим желтым логотипом на спине. Большую часть времени он просидел в интернете, а если приходилось что-то сказать, его фразы были короткими и слова в них перемежались одним из самых известных американских ругательств. Одно из нескольких предложений, озвученных им тем вечером, было о том, что он предпочитает совершенно ледяное пиво, и наше, из холодильника, для него слишком теплое.

Сначала прошла общая пресс-конференция, а потом нам удалось побеседовать наедине с самым главным чуваком планеты. По ходу дела журналюги забросали Винса разными вопросами и устроили обсуждение актуальных тем, начиная от манер главного героя игры, и заканчивая сексуальной ситуацией в мире. Местами Винс давал исчерпывающие ответы, но иногда он чуть ли не посреди фразы резко менял тему, так что не удивляйтесь, если в интервью вы прочитаете не тот ответ, который ожидали услышать. Попутно вставлены некоторые комментарии к происходящим в момент ответа действиям в зале.

Пишущая братия: Вы всю жизнь разрабатывали обучающие игры. И тут, хлоп! - и Postal. Что заставило вас коренным образом сменить точку зрения на то, как должны выглядеть игры?

Винс Дези: В нашем офисе популярен жанр Action. И мы начали по-настоящему уставать от игр для детей. И тогда в голову пришла мысль: "Почему бы не сделать какой-нибудь шутер?" Основная идея была в том, что неплохо бы придти к издателю с игрой и попросту заработать денег на этом. Большинство моих знакомых считало, что мы чокнутые, но я все-таки вложил какую-то сумму в свою команду, и мы начали работу над первым Postal.

Лучшее, что было в этой работе - это была первая такая игра, и ни один издатель не учил нас, как жить. Когда мы делали Postal 2, я обращался к известным издателям, к примеру, Activision. Всем им было интересно работать с нами, поскольку за плечами у нас был первый Postal. Но единственное, о чем я ясно дал понять, это то, что мы собираемся делать с игрой то, что

мы хотим. Большинство издателей уверяли, что с этим проблем не будет, но когда дело доходило до общения с продюсером, он начинал говорить "О, у меня есть отличная идея!" И тогда я говорил "Знаешь что? Нам больше не нужно отличных идей, особенно от разных засранцев-продюсеров". В этой индустрии издатели приходят и грузят меня своими новыми идеями. Я в таких случаях говорю "Не надо мне такого дерьма. Я вложил свои деньги, выиграем мы или облажаемся - это наши проблемы"

П.Б.: Вы ожидали, что Postal будет внесена в "черный список"?

В.Д.: Разумеется! Когда ты делаешь игру, в которой пишешь на людей, то должен быть готов к тому, что с тобой будут делать то же в реальности. Но истина заключается в том, что мы очень популярны в Японии, Европе и, благодаря "Акелле", в России.

П.Б.: Вас не путают с Вин Дизелем? Имена звучат похоже.

В.Д.: О! Вин Дизель? Этот парень когда-то работал в гей-клубе на Манхэттене. Это правда! Много лет назад.

(Видя, что вопрос не понят, его задали немного по-другому).

А, вот вы о чем! Знаете, я уже был Винсом Дези к тому моменту, когда он засветился как Вин Дизель. Но все, что я сказал, правда. До того, как я попал в индустрию видеоигр, я долго занимался ночными клубами.

Кстати, о правдивости. Очень много вещей, которые вы видите и делаете во всех версиях Postal, мы видим и делаем в реальности. Это действительно так! В игре есть я, есть дюжина моих людей, собака Champ - это собака моего сына. Во втором Postal вся раскладка игры скопирована с реального города Бисби (Bisbee), который находится в Аризоне. Бисби - это шах-



терский город, там живут невысокие люди, которые очень хорошо помещаются в шахте, как раз потому, что они очень маленькие. Городок стоит буквально в самой горе, и поэтому в игре столько сумасшедших лестниц, с которых вы можете прыгать прямо на крыши домов.

П.Б.: В игре столько кошек, и их так разнообразно можно использовать! Это от большой любви к ним?

В.Д.: У нас работает один парень, у которого дома две кошки. Он их обожает, так что он просто достал нас этой идеей. "Я хочу сделать кошек... Ну когда у нас будут кошки?.." и так далее. И когда он предложил использовать кошек в качестве эдакого "кошачьего глушителя", мы все подумали: "Какая замечательная идея!" Так что мы действительно любим кошек. Вообще, я бы разместил кисок по всей игре, где только можно. (Игра слов, основанная на одном из значений слова pussy).

П.Б.: А откуда взялась идея пускать струю на поверженных противников?

В.Д.: Когда мы ввели в игру канистры с бензином, встала задача правильно отобразить текущую по поверхностям жидкость. Наш программист сделал так, чтобы она правильно стекала по крышам и по земле, и мы стали думать, где бы еще применить этот эффект. Идея пришла неожиданно и оказалась вполне к месту, вы не находите?

П.Б.: Почему в игре нет персонажей детского возраста?

В.Д.: Postal - это одна из многих игр, где вы можете смотреть, как играют другие, и при этом смеяться. Она смешна, и поскольку это все-та-

ки игра, невозможно сделать так, чтобы она не попала в руки детей. Поэтому мы не включаем в игру детей и не предлагаем детям играть в нее. Она для взрослой аудитории.

П.Б.: Но в первом Postal дети все же были?

В.Д.: Да, они были, но в очень небольшом эпизоде в конце игры. Вы ломитесь через весь город, по пути отстреливая всех подряд, и в конце попадаете на школьный двор. Мы долго думали над тем, как же можно сказать игроку, что дети - это сама невинность, и мысль о насилии над ними должна приводить вас в ужас. В результате мы просто отключили оружие в этом эпизоде. Но некоторые представители прессы, и даже вполне уважаемой ее части, к примеру, Wall Street Journal, написали, что мы убиваем в игре детей. Конечно, это неправда. Мы не собираемся использовать детей в наших проектах. В игре и так можно шикарно развлечься, отрывая людям головы, писая на них, пиная котов, и так далее, поэтому она не нуждается в дополнительных бонусах в виде детей.

П.Б.: Вы еще будете заниматься образовательными играми? (Смех в зале).

В.Д.: В реальной жизни я много работаю с детьми в разных добровольческих программах. Но что касается игр, скорее всего, нет. Я работаю в игровой индустрии уже уйму времени, на моем счету около сотни игр, начиная с тех, что мы писали для ATARI. И большинство из них были обучающими. Когда вышел Postal, мне позвонила вице-президент Children's Television Workshop (компания, которой принадлежат права на "Улицу Сезам"). Она спросила меня: "Винс, что случилось? В Wall Street Journal только что написали, что вы выпустили такую ужасную игру!" Я ответил: "Да все в порядке! Эта игра - вне контекста наших отношений". Но через пару недель все встало на свои места, и мы потеряли контракт

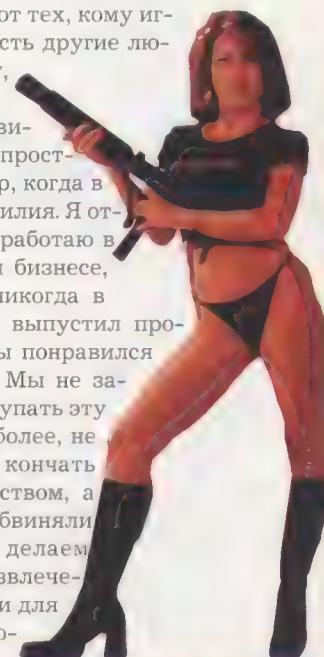
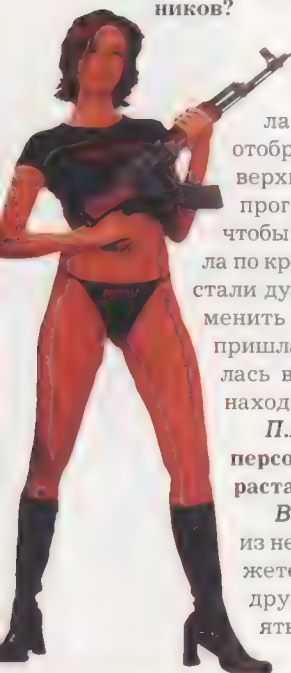
с ними. А до этого, чтобы заработать денег на первый Postal, мы принимали участие в работе над фильмом "Освободите Вилли" и попутно делали еще пару проектов. Еще назанимали денег повсюду, я даже заложил мой дом и использовал личные сбережения. И игра, наконец, вышла.

П.Б.: Вы вернули свои деньги?

В.Д.: Игра была очень успешна на международном рынке. Но когда она поступила в продажу в США, то пролежала на полках американских магазинов всего две недели. После чего ее оттуда убрали. Издатель, который выпустил Postal, принадлежал компании Panasonic, которая, в свою очередь, принадлежит корпорации Matsushita. Я им позвонил и сказал, что у них будут реально большие проблемы, если они не пришлют мне чек на реально большую сумму. И они выписали этот чек.

П.Б.: Что говорят люди о Postal?

В.Д.: Игроки делятся на две категории - тех, кто любит Postal, и тех, кто ее ненавидит. Я получаю огромное число писем от тех, кому игра нравится. И есть другие люди, и слава Богу, их гораздо меньше, которые обвиняют меня в распространении злых игр, когда в мире столько насилия. Я отвечаю им, что я работаю в развлекательном бизнесе, и что никто и никогда в этом бизнесе не выпустил продукт, который бы понравился абсолютно всем. Мы не заставляем вас покупать эту игру, и уж, тем более, не заставляем вас кончать жизнь самоубийством, а нас в этом уже обвиняли много раз. Мы делаем эту игру для развлечения, в том числе и для своего собственно-



Между прочим...



Не слишком уж большие в этом "Штопоре" открытые пространства!

Русский адд-он, который не раз упомянут в интервью, носит название "Postal 2: Штопор Жжот". Это собственная разработка некой студии "Пепе-пац Продакшнз", помогала им Ava-lon Style. Действие игры переносит отмороженного Чувака в городок Мухосранск. Проект может похвастать низкосортным даже для треша юмором и должен выйти в начале первого квартала 2005 года.

го, и находится много людей, которые думают так же, как и мы. Если бы я хотел просто срубить денег, я бы выпустил другую игру.

П.Б.: И какое же из наиболее смешных писем вы можете припомнить?

(Перед ответом Винс попросил единственную присутствующую даму заткнуть уши. Та с гордым видом отказалась, о чем, наверное, потом пожалела).

В.Д.: Я получил несколько писем от одного из фанатов Postal, живущего где-то в Скандинавии.

Вы знаете, что такое dildo? (Все глубокомысленно закивали головами). Так вот, он прислал фотографию своей подружки в стиле ню, которая держала в руках эту игрушку с нанесенной на ней надписью Postal, и, более того, использовала этот предмет по прямому назначению. (Хочу заметить, что, углядев недоверие на наших лицах, коллега Винса тут же продемонстри-

ровал нам файл с этим фотошэдевром).

П.Б.: Как насчет играбельных женских персонажей?

В.Д.: Мы сейчас думаем над этим, потому что нашему парню нужен кто-то, с кем можно поиграться. Может быть, действительно прикольно поиграть за Чувику. Потому что женщины сумасшедшие. Они наиболее чокнутые из всех известных мне созданий. Ввод в игру Чувики выдаст нам своеобразную креативную лицензию на вещи, которые сам Чувак делать не может. Так что мы сейчас находимся в процессе раздумья над тем, насколько далеко мы можем зайти.

П.Б.: Откуда взялось название дискотеки "Fire in the Hole"?

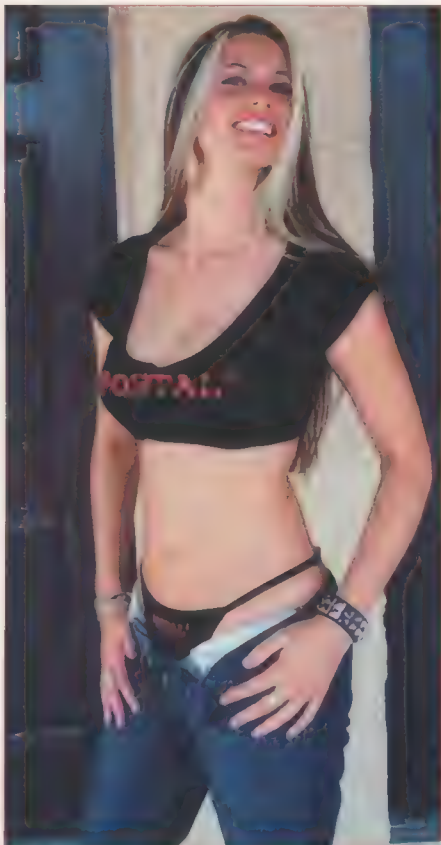
В.Д.: Эта дискотека по сути своей является гей-клубом, и мы долго думали о том, как бы ее назвать посмешнее. Простые варианты не устраивали. В результате мы остановились на бук-

вальном толковании этой фразы - "Огонь в дыре". (А вообще-то, эта фраза служит в армии США предупреждением о взрыве гранаты). А что, действительно получилось смешно, правда?

П.Б.: Какое-то время тому назад было достаточно много "кровавых" игр. Почему сейчас из таких игр в наличии только Postal?

В.Д.: Причина в том, что продажи игр для PC падают, потому что выпускается множество хитов для приставок. И крупные издатели стремятся выпускать игры, которые бы ошачили наибольшее число людей.

(Далее Винс почему-то начал рассказывать о том, что он мог бы ездить на "Ламборгини", но он предпочитает делить полученные за игру деньги между членами команды, потому что "это правильно". А еще на деньги из первого платежа за Postal они всей командой с женами и подру-





гами махнули в Лас-Вегас, где и погуляли на пятьдесят штук баксов).

П.Б.: Как вы думаете, почему людей больше привлекает экшн в играх?

В.Д.: Потому что нам нравится действие. Нам нравится стрельба и убийства, потому что это весело. (Интересная точка зрения, но вполне вписывается в имидж создателя такой игры, как Postal). Если человеку дать не только игру, но и руководство по ней, то велика вероятность того, что его просто не потянет в нее играть. Так вот, что бы мы ни сделали в будущем, я могу гарантировать, что в моей игре не будет руководства по эксплуатации, будет лишь сама игра. Я человек старой закалки, еще со времен ATARI, когда игры были простыми и интересными. Для нас важно, чтобы у людей периодически появлялось желание вернуться к нашим играм.

П.Б.: Сейчас есть идиотская тенденция к переселению игр из оффлайна в онлайн. Как вы думаете, из Postal выйдет хорошая онлайн-игра?

В.Д.: Многим людям нравится играть в одиночестве. В некоторых случаях Postal выглядит как магазин порнопродукции, клиенты которого не испытывают желания быть известными. И потом, многим людям не нравятся онлайн-игры. Я считаю, что если вы хотите выпустить мультиплеерную игру, то она должна быть только мультиплеерной. А если уж вы собрались выпускать игру для одиночного прохождения, сделайте ее великолепной одиночной игрой.

П.Б.: Вы можете показать что-нибудь из Postal 3?

В.Д.: В данный момент у нас ничего не готово к показу. Есть кое-какие наброски, скетчи, но все это еще в стадии разработки. Скоро "Акелла" выпустит DVD, на котором будут собраны все версии Postal, и они также собираются выпустить адд-он, который будет полностью адаптирован к российской действительности, с русскими персонажами и пейзажами. (Эти самые DVD тут же были розданы присутствующим представителям "Акеллы").



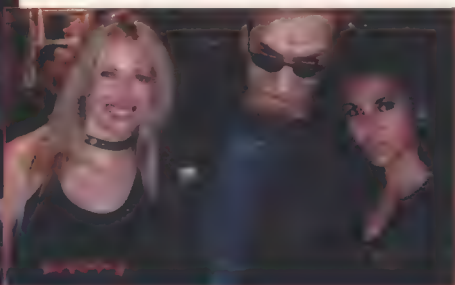
Одновременно с выпуском "акелловской" версии Postal мы собираемся выпустить и японскую. Должен заметить, что японский менталитет в корне отличается от русского или американского: наш с вами юмор более экстремальный. Когда я беседовал с представителями японской компании, которая делает адд-он для их рынка, я спросил, какого рода контент ожидается в их варианте. И мне ответили, что больше всего они хотят видеть японских школьников в форменных белых рубашечках и клетчатых юбках.

П.Б.: Еще что-нибудь о Postal 3?

В.Д.: Пока могу лишь сказать, что игра находится на этапе дизайнера, так что все еще впереди. Я рассчитываю получить кое-какой материал для размышления здесь, в Москве. Надеюсь, что присмотрю что-нибудь интересное. (Из зала сквозь ехидные смешки донеслись уверения в том, что он обязательно найдет здесь все, что ему надо).

Мы постоянно думаем о разных фишках, которые потенциально могут быть смешными. Некоторые из них будут использоваться только в определенных ситуациях, другие применимы ко всем локациям, но основная идея в том, чтобы сделать их действительно смешными и привлекательными. Postal - смешная игра. Эдакий образец юмора для взрослых. Я получаю много писем о том, что миру нужны такие игры, как Postal, потому что в мире столько чокнутых людей!

H



Андрей "Pirx" АЛАЕВ

Продолжение политики

Политика - это возможность развивать экономику иными (более грязными) средствами.

Джон Джиллинг

HEARTS OF IRON II

Жанр Strategy • Издатель Paradox Entertainment, 1С, snowball.ru • Разработчик Paradox Entertainment • Дата выхода Декабрь 2004
Сайт www.paradoxplaza.com/heartsoliron2.asp

Paradox Entertainment не делает плохих игр. Вообще. Иногда они делают игры попоуще, вроде какой-нибудь *Crown of the North*, но даже этот ширпотреб у них выходит потрясающе. В основном же их продукция - это самые лучшие игры исторической направленности, на какие только способна индустрия. Впрочем, с уходом KOEI с рынка PC у них практически не осталось конкурентов, а серия *Total War* или работы *Slitherine Strategies* выступают в иной весовой категории.

Paradox Entertainment редко делает сиквелы. Несмотря на то, что на первый взгляд все их разработки кажутся однотипными, механика "Европы", *Hearts of Iron*, *Victoria* и *Crusader Kings* схожа разве что разделением игрового пространства на провинции, во всем остальном же все эти проекты различны.

Еще работы "парадоксов" характеризуются тем, что делают они их со скоростью в один проект/год, не оставляя игровым изданиям пространства для выбора победителя в номинации "Лучшая глобальная стратегия".

В этот раз многое будет иначе. Шведы готовят сиквел к одной из своих игр, причем это будет второй тайтл в текущем году. К счастью, судя по preview-версии, оказавшейся в наших руках благодаря друзьям из Сноуболла, качество и историчность останутся на том же высоком уровне.

Леса еще не сняты

Увы, это пока еще если уже не бета-, то все еще гамма- или дельта-версия, но не финальный релиз. Помимо вполне ожидаемых периодических глюков (большой частью, впрочем, несущест-

венных), есть много недоработок по части графики, особенно изображения юнитов. Например, для авианосцев уже нарисованы новые великолепные иконки, а то, что пока изображает линкоры, вызывает просто оторопь. Еще не готовы обучающие сценарии, в списках способностей офицеров и министров иногда возникает страшная надпись "UNKNOWN STRING WANTED" и тому подобная мелочь.

Кроме того, кое-где вызывает сомнения баланс распределения ресурсов, но это дело обычное. Глобальный масштаб, который всегда выбирают "парадоксы", провоцирует мелкие недоработки, особенно в области баланса. Ведь широко известно, что первая *Hearts of Iron* в версии 1.00 отличается от финальной 1.06с, как земля от неба. И я полагаю, что это нормально и верно для любой популярной игры: вспомните хотя бы число патчей к *Warcraft III*. Благодаря тому, что у нас игра появится в сноуболловской серии *Originals* и будет по карману каждому, трудностей с накладыванием заплаток возникнуть не должно.

Новый движок вызывает положительные эмоции, хотя ничем исключительным не отличается. Усилена стилизация под военные карты тридцатых годов, юниты более интересно анимированы, в игру встроено огромное количество фотографий реальных офицеров, а также политических лидеров. Карта, кстати, изменилась сильнее, чем можно предположить: число провинций сильно увеличилось, и *Hearts of Iron II* в этом плане находится где-то между первым *HoI* и *Victoria*.

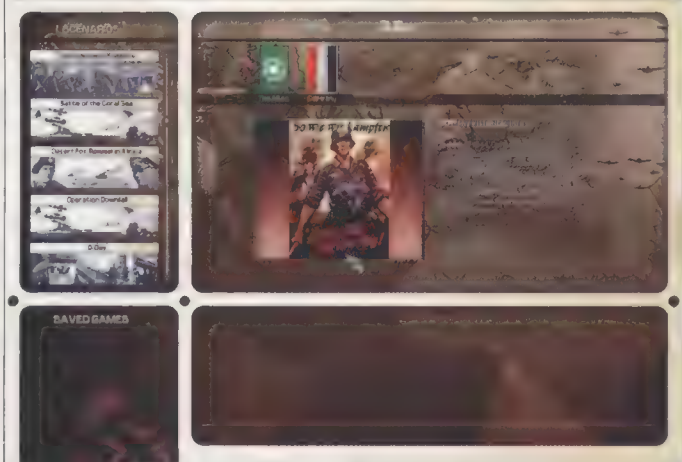
Победа куется в тылу

Нас, надо сказать, несколько ввели в заблуждение. Фактически, ресурсов,

то бишь даров природы, которые мы должны у нее отобрать, осталось четыре. Однако это стали другие ресурсы. Вместо угля у нас теперь энергия, и провинции с гидроэлектростанциями или чем-то подобным теперь тоже получают бонус в этом направлении. Нефть осталась нефтью, сталь превратилась в более общее понятие "металл". Резины в списке природных ископаемых больше нет, сейчас это *Rare Materials*, и эта категория включает в себя также и золото, фосфаты, редкие металлы и тому подобные вещи. Благодаря таким изменениям Советский Союз, например, обладает всеми четырьмя ресурсами, причем иными - в избытке (в первом *HoI* с резиной у СССР было, что вполне логично, туговато).

Кроме того, в *Hearts of Iron II* появились деньги. Всеобщий эквивалент добывается за счет производства товаров народного потребления в повышенных количествах, а расходуется на научную деятельность и дипломатические маневры (модель, полностью отличающаяся от *HoI*, и, возможно, несколько спорная - во всяком случае, что касается дипломатии). Кстати, производственная система претерпела изменения. Вам по-прежнему нужно кормить народ, создавать военные запасы и строить новые юниты. Однако вместо расходов на науку (ученые, как я уже сказал, вместо индустриальных мощностей жрут деньги), добавились две новые дебетовые статьи: подкрепления и апрейды. Да-да, теперь нельзя молниеносно пополнять любую дивизию, да и новые танки будут поступать в войска не по вашему велению, а в соответствии с пожеланиями AI, олицетворяющего службу снабжения. Правда, игрок мо-

Как и было обещано, в игре есть ряд мини-сценариев, отражающих отдельные битвы Второй мировой



Вот, кстати, и один из них, посвященный битве в Коралловом Море. Оцените красоту авианосца!





жет назначить некоторому количеству корпусов приоритет в плане получения пополнений.

Производство юнитов осталось практически без новшеств, разве что бригады теперь формируются отдельно, и их можно перебрасывать между дивизиями. А вот дипломатия изменилась, и сильно: теперь она напоминает саму себя в Europa Universalis II и Victoria, а не куций аппендикс военной машины, как в первой серии (и да, о ДА! – союзы могут заключать и страны, не входящие в один из трех главных блоков). Отметим и нормальную торговлю: вместо абстрактного "общего рынка" – конкретные сделки. И до кучи: появилась возможность влиять на внутреннюю политику, аналогично уже упомянутой второй "Европе".

На земле, в небесах и на море

Главное новшество в системе наземных сражений - концепция "movement is attack". Это довольно трудно объяснить словами, лучше, конечно, пощупать самому, но я все же попробую. Во всех предыдущих играх от Paradox бой начинался только тогда, когда ваша армия приходила во вражескую провинцию. В HoI II бой стартует с началом движения вашей армии.

Понятно? Гм... В свое оправдание я могу сказать, что до наглядного примера тоже представлял себе эту мысль довольно смутно. Но поверьте на слово, такая система изображает бои Второй

мировой куда более реалистично. Кроме того, она позволяет давать армиям такие приказы, как "support attack": участие в атаке без последующего занятия вражеской провинции. Еще можно отметить, что у юнитов появились такие показатели, как "мораль" и "опыт". В остальном принципиальных изменений не замечено. Разве что мануал обещает необходимость обязательной оккупации провинции (как в Victoria), но это, очевидно, еще в код не включили.

Морские и воздушные батальи попытались сделать более реалистичными, добавив, как ни странно, некоторую долю абстракции (тем не менее, система работает!). Отныне ваши воздушные группы и флоты получают довольно общие приказы, целью которых является не отдельная провинция или морская зона, а целый регион. А уж там командир эскадрильи разберется, кого бомбить (естественно, приоритет отдается провинциям, в которых ваши части уже сражаются с врагом). В морских боях систему немного приблизили к тому, что было на самом деле, но все-таки надо признать, что для отражения морских батальи WWII система Hearts of Iron II подходит не очень сильно.

Надо также отметить, что авиагруппы и флоты смогут базироваться не в любой провинции и любом порту соответственно, а только на особых авиабазах и ВМБ, которые можно

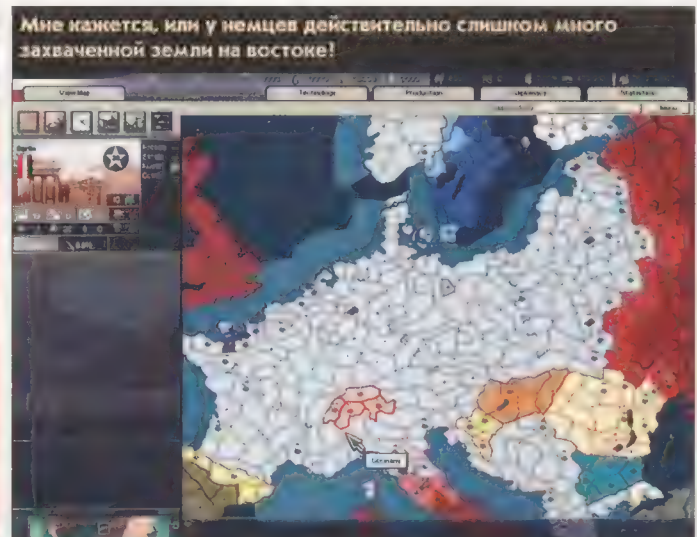
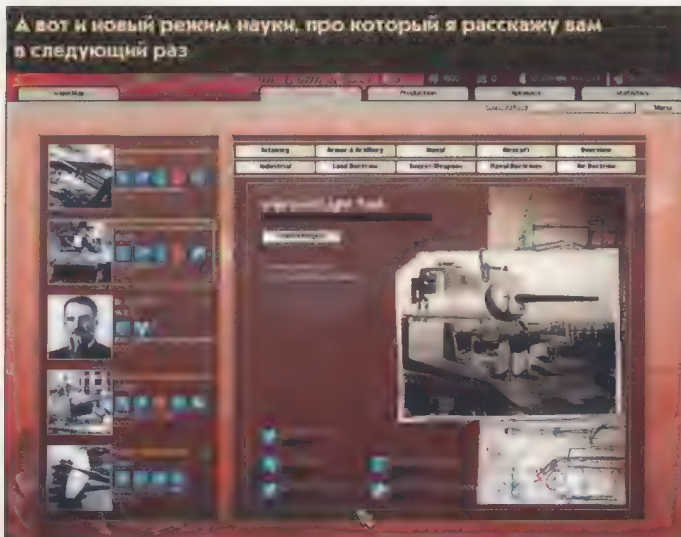
Перед выходом Hearts of Iron II Paradox Entertainment выпустили "предсмертную версию" первой серии под названием Hearts of Iron - Platinum Edition. На диске находится оригинальная игра, пропатченная до версии 1.06с со всеми изменениями и дополнениями, включая четвертый сценарий *Gotterdammerung 1944*, а также один из самых известных фанатских модов для HoI под названием C.O.R.E. Как и большинство других модификаций, он усиливает реализм, увеличивает сложность и во многом серьезно меняет геймплей. Надо отметить, что некоторые идеи Hearts of Iron II взяты прямоком из C.O.R.E., например, введение категории *rare materials* и CAG'и.

строить и расширять сообразно вашим желаниям и возможностям. Из иных принципиальных новостей: теперь на любой авианосец можно посадить только одну эскадрилью, и это могут быть не любые машины, а только CAG - самолеты авианосной группы (carrier air group). С одной стороны, это правильно, но с другой - слишком уравнивает все авианосцы между собой.

Я, наверное, остановлюсь, иначе у меня не останется материала на обзор, который вы увидите впоследствии. Я не рассказал еще многое: некоторые вещи, вроде полностью измененной системы науки, намеренно; а что-то банально не влезает в отведенные журнальные полосы. Hearts of Iron II сделает то, что в свое время сделала вторая "Европа": убьет короля, дабы здравствовал новый. Лучшей глобальной стратегии по Второй мировой нет и не предвидится.

Автор приносит извинения за то, что статья фактически состоит из перечисления игровых "фиш". Просто очень трудно удержаться и не рассказать "А еще там есть вот это! А еще можно вот так! И вот такие штуки тоже есть! И вот это они правильно сделали! И это еще лучше получилось!.."

И так далее.



Проделки смежных

★ Жанр RTS ★ Издатель Take 2 Interactive ★ Разработчик Timegate Studios ★ Рекомендуется Pentium 4 2 GHz, 512 MB RAM, 3D-уск. (64 Mb)
★ Сайт www.timegatestudios.com/kow



Плюнув на наш погрязший в пороке мир, бессмертные решили обратить свой взор на какое-нибудь более спокойное место. И так случилось, что на глаза им попался чистенький и приглаженный мир под названием Kohan. Радостно потерев ладошки, они было принялись делить владения, но, как на грех, что-то там не сработало, и этот новенький, с иголочки, мирок провалился в пучину гражданской войны. "Упс..." - испуганно пробормотал один из имморталов и побежал спасать вверенное ему имущество. Глядя на него, замазали кулаками остальные, и началось то, что через пару тысяч лет назовут Большой Свалкой. Ну, или еще как-нибудь...

Нормальные герои всегда идут в обход

Утомленные перманентной гибелью драгоценных юнитов в RTS, разработчики из Timegate решили взять за основу тех самых бессмертных, обыграв это как-нибудь покруче. Банальная реинкарнация героев стала дурным тоном, так почему бы и нет?.. Сказано - сделано, и вот уже мы держим в руках результат упорного труда и бессонных ночей, скрашиваемых

литрами очень черного кофе, — Kohan II: Kings of War.

Стараясь хоть в чем-то отмежеваться от угрюмого эпитета "клон", ребята приложили максимум усилий, чтобы игра хоть чем-то отличалась от эталонов жанра. И надо сказать, им это в какой-то степени удалось. Не будем отталкиваться от первой Kohan, вышедшей аж целых три года назад, и окунемся в свежие волны агрессивной экспансии представителей рода... хм... почти человеческого.

Налицо шесть отличных друг от друга рас, щедро приправленных разными вкусными бонусами. Родственники матери-природы Nagoun, трупники Undeads, рожденные Тьмой Shadows, ни с чем не сравнимые и оттого ужасные Drauga и Gauri, ну, и мы, хуманы, венцы творенья. Каждая раса, как водится, имеет свои плюсы и минусы, но это еще не все. Существует еще пять фракций, у которых тоже есть, чем поживиться. В результате мы получаем тридцать свеженьких и готовых к употреблению вариантов, на любой вкус и цвет. Взяв в зубы кайло или меч (кому как нравится), мы начинаем долгий путь продолжительностью в тридцать две миссии.

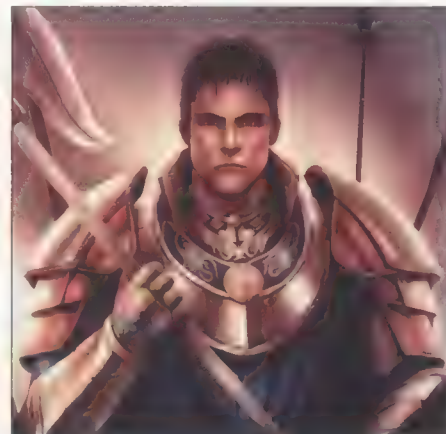
Над деревней Клюевкой...

Все начинается с постройки банальной деревеньки. И тут нас ждет первый облом. Деревню просто так, с кондачка, не поставишь. Ищи, това-

Уже гремели выстрелы, орали матюгальники, крушились витрины - короче, доносились звуки, сопутствующие восстановлению порядка. Вонюче горела Бесталанная Биржа с анкетами бесов. Борис Штерн. "Кашей бессмертный - поэт бесов"

рищ, специально отведенное для этого место и начинай обустриваться. У поселений - четыре уровня апгрейда, и каждый имеет строго лимитированное число "слотов" под избытки. После заполнения всех свободных ячеек вы можете достроить городок и получить в свое распоряжение дополнительные слоты. Приятно, что нам совершенно не нужно выбирать место для постройки, горожане все решают за вас.

Стройка идет весьма живописно - с лесами, клубами пыли и разными хитрыми звуками, призванными убедить нас, что халтурщиков в команде нет. А вот после того, как шабашники заканчивают работу, они просто садятся внутри здания и, так сказать, обеспечивают уют. На работу никто не ходит, здесь не нужно рожать пейзажи и заставлять бедолаг носиться по ле-

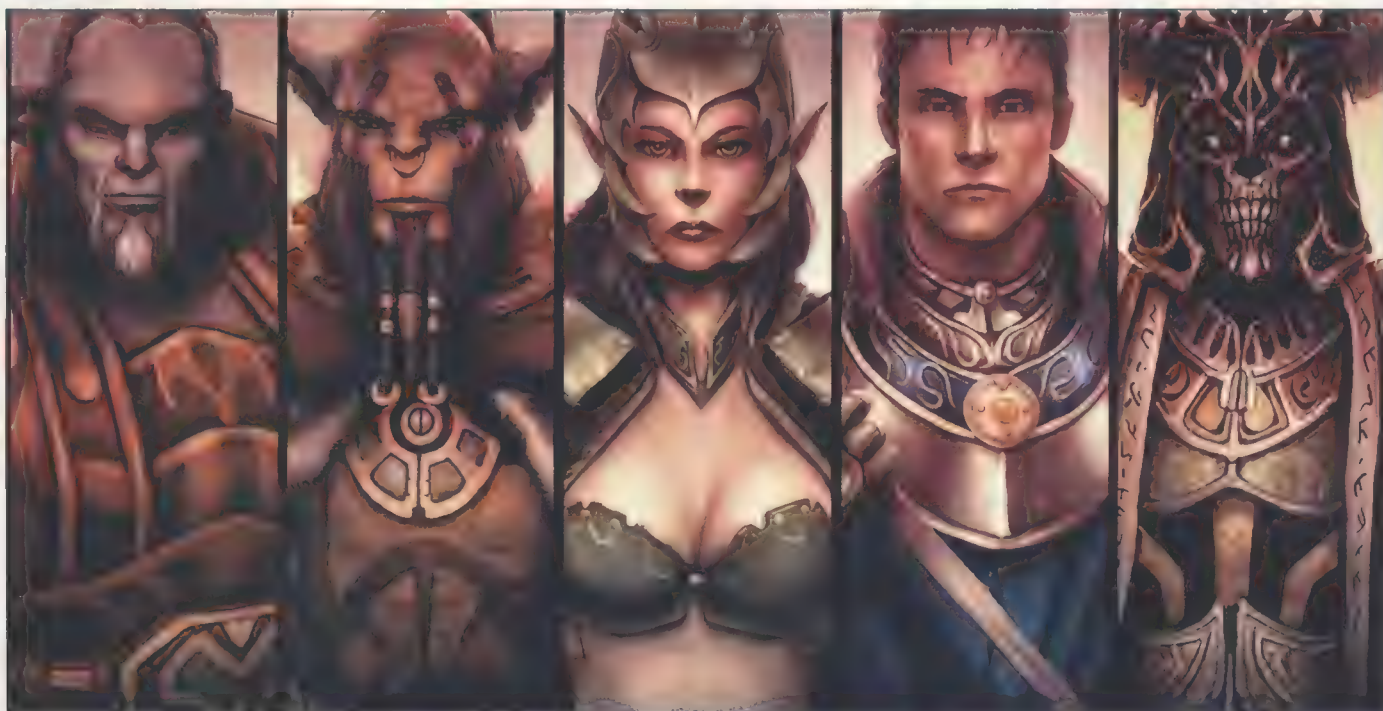


Ребята, это не вы, случайно, в битве при Трафальгаре участвовали?



А теперь, дети, дружно: "Дее-дууу-шкаааа Ма-аа-роооооо!"





сам в поисках рыбных мест. Но, как только приходится продолжать стройку, ленивые горожане с тяжелыми вздохами выползают из донжона и впрягаются в процесс. Конечно, наличие легкое отклонение от общей линии развития жанра, но не скажу, чтобы это напрягало. Скорее, освобождает голову от разных дурных мыслей.

Помимо деревень, есть еще кое-что, необходимое для нормального самочувствия. Разного рода шахты — единственное, что обеспечивает нас ресурсами. Снарядили отряд, построили шахту и забыли о ней до того момента, когда ее начинают атаковать. Она исправно будет вносить свою лепту в общий бюджет, а оказавшись под вражеским огнем, отправит работников в отряд самообороны. А охранять

есть что! От нормальной работы шахты зависит вся наша экономика, которая, помимо золота, использует четыре разных вида материалов: камень, дерево, руду и кристаллы маны.

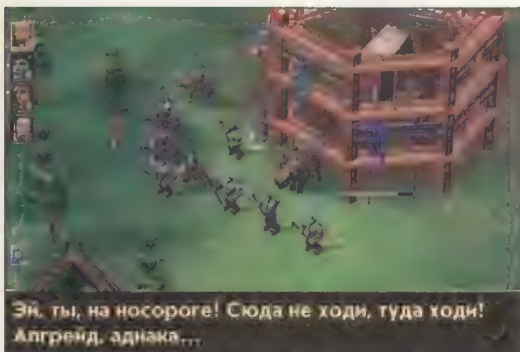
Странное дело, но золото — это единственное, что можно “пощупать” руками. Из кошелька вы оплачиваете создание юнитов, постройку зданий и апгрейды. Но это лишь то, что требуется на начальном этапе. Все же остальное зависит только от ширины потока получаемых ресурсов. Вы никогда не узнаете, сколько у вас дерева или руды, но зато вы будете знать, сколько вы получаете в минуту. Но учтите, что каждую такую минуту отряды бойцов с громким хрустом пережевывают ваши кровью и потом заработанные материалы. И чем больше у вас

компания, тем громче звучит этот хруст, иногда доходит до того, что баланс между поступлением и расходом может стать отрицательным, и вот тогда начинается утечка золотых запасов. Единственный выход — это постоянно балансировать между желанием накопить больше юаней или получить отряд посильнее. Приятно, что при этом приходится хотя бы немного напрягать мозги. Экономическая система совершенно не напрягает и не отвлекает игрока от нормального мужского занятия — игры в войнушку.

Капитан Джек спешит на помощь

Получив в свое распоряжение немного свободных монет, начинаем набирать отряды бойцов. Вообще, понятие “юнит” в словаре игры отсутствует. Вместо них здесь рулят великие и могучие группы во главе с бравым капитаном. В команду (а они тут называются именно так) можно включить от одной до восьми боевых единиц, причем совсем не обязательно, чтобы они





все были одинаковыми. Есть, конечно, стандартные наборчики, но существует отличная возможность поупражняться в прикладной психологии игровых персонажей, набирая в банду самых разных бойцов.

Управлять вы можете только на уровне групп, а соратники в этой группе сами решают, в какой последовательности и каким образом выполнять ваши команды. В состав команды может входить один капитан, четыре человека основного состава, два так называемых "прикрывающих с флангов" и две единицы поддержки (в основном это маги или бойцы, имеющие магические атрибуты). Либо, скажем, одна крупная боевая единица типа "шайтан-арба" и пара человек прикрытия. В качестве командира группы можно выбрать одного из четырех бессмертных героев, и, помимо мудрого и чуткого руководства, вся группа получит определенные бонусы. Это может быть либо усиление каких-либо атрибутов, либо просто мощнейшая поддержка в виде баффов или лечения в боевых условиях.

Выбирается группа одним кликом, вторым отправляется в поход. По пути вы можете менять формацию, что влияет на скорость перемещения и на боевые возможности компании. Формаций всего три: боевая, разведывательная и походная. У первой самая малая скорость, у последней скорость перемещения максимальна, но зато на пятьдесят процентов снижена мощность атаки.

И все идет хорошо, пока не начнутся боевые действия.

Кликаем на своей группе, правой кнопкой - на группе врага, и пошло мо-чилово. Бойцы сами выбирают себе цели и рубятся до последнего, пока не начинается *это*. Командиры, будь они даже семи пядей во лбу, в большинстве случаев начинают отдавать команды на убийство самого ближнего, но не всегда самого опасного. Если нам надо вынести катапульту, а в ее команде есть пара бойцов, то наши brave воины принимаются сначала за них. Потом они, конечно, начинают прорубаться по прямой через другие вражеские группы, погибая при этом, и только на последнем издыхании добиваются до главной угрозы. Но через пару ударов их боевой задор иссякает вместе с баром здоровья, и они начинают на полусогнутых улупетывать от противника. На фоне, в общем-то, довольно удобной системы управления подобное выглядит полнейшим ляпом, заставляющим то и дело вспоминать хорошим словом другие подобные игры.

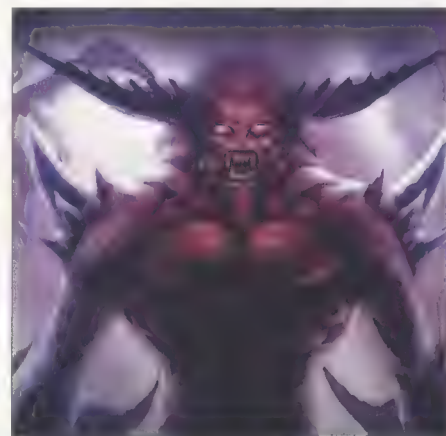
У компании есть две характеристики: эффективность и мораль. После снижения каждого бара до какого-то определенного значения резко уменьшаются эти параметры, и группа начинает психовать. Падает эффективность ударов, то есть каждый юнит начинает попросту промахиваться, а уж о морали и говорить нечего: поведение бойцов можно охарактеризовать одним простым словом - паника. Группа несется на всех парах прочь от театра боевых действий, не реагируя на ваши команды. Через определенное время бар морали восстанавливается и можно отвести народ на лечение.

С медициной дела обстоят хитро. Вокруг каждой деревни есть определенная зона, где компания может расслабиться, восстанавливая драго-

ценное здоровье. Причем это не просто лечение, а полное возрождение всех юнитов отряда. Достаточно лишь, чтобы в живых остался хотя бы один боец, а дальше все пойдет как по маслу. Таким образом, снимается вопрос о постоянной трате денег на новые силы. Удобно? Кому как, а мне кажется, что очень. Тем более что наши войска имеют изумительную привычку прокачивать свои способности. Да, после определенного количества вынесенных врагов любая из ваших банд получает следующий уровень, который автоматически повышает ее боеспособность. Не допускайте полного вымирания отряда, и все будет в порядке.

Робот - он и в Африке робот

Несмотря на все это, война довольно быстро наскучивает. Собери отряд, поставь ему в прикрытии пару клириков и можешь выносить всех подряд. Пяток таких банд при поддержке небольшой группы единомышленников шустро сровняет с землей любое сопротивление, практически не сбавляя хода и не притормаживая на поворотах. Не буду утверждать, что это сбавывает всегда, но очень часто. Если



Последний блокпост. Сдаваться ребята не будут





же схватываются две примерно одинаковые армии, то военные действия переходят в режим затяжных. Наскок, быстренькая битва, мгновенное отступление для перегруппировки – и снова в бой. Если вы или ваш противник не являетесь гениями тактических маневров, то процесс может длиться бесконечно. Учитывая то, что силы большинства игроков примерно равны, исключая, конечно, действительно гениев, подобная картина будет наблюдаться очень часто, если вам вдруг вздумается поиграть по Сети. Так что начинайте вырабатывать в себе гения тактического мастерства.

В игру встроен редактор. Процесс создания карт прост и не требует больших умственных усилий. Остается лишь найти достойных противников среди себе подобных, потому что местный AI точно так же туп, как и во всех остальных RTS. Иногда наблюдаешь картину, как мимо твоего городка шествует компания добреньких врагов. Они не обращают никакого внимания на высыпавших во двор защитников, осыпающих их стрелами, и мирно топают по своим делам. Потом вдруг резко поворачивают назад и уже окон-

чательно гибнут под обстрелом. И такое бывает сплошь и рядом. Увы, это печально, но, судя по всему, нам еще не скоро придется столкнуться с искусственными мозгами, способными пройти тест дядьки Тьюринга хотя бы на тридцать процентов.

Кубики Рубика отдыхают

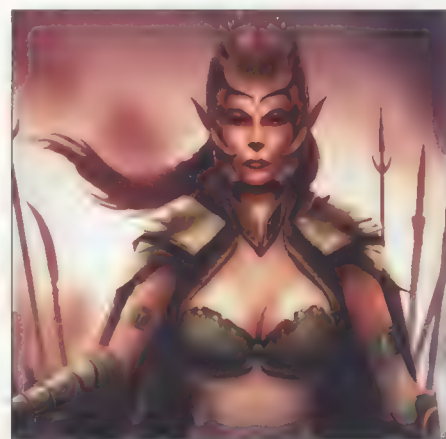
Теперь о веселом. Так и подмывает сказать, что графика в игре – обхохочешься, но приходится сдерживаться хотя бы по той простой причине, что она очень даже симпатичная. Переход в трехмерье полностью преобразил игру, и теперь она может абсолютно спокойно конкурировать с любым из ее прославленных конкурентов.

Правдивый рельеф смотрится очень приятно и к тому же сильно влияет на скорость передвижения бойцов, подтормаживая их на крутых склонах гор и разгоняя до скорости гоночного болида на ровных участках и особенно на дорогах. Деревца выглядят как маленькие копии их больших собратьев из многих приличных шутеров, только что не шумят листвою и не роняют яблоки на головы наших подчиненных. Неплохо смотрятся и набегающие на берег волны, а качество отрисовки воды оказало бы честь любому игровому жанру. Вы покрутите камеру, поглядите с разных ракурсов... Ляпота! Жаль, нельзя регулировать угол наклона камеры, он жестко зафиксирован.

Угловатенькие модельки выглядят наскоро свернутыми из бумажных отходов, но они *смотрятся*. И все это симпатично раскрашено, каждая раса в свои цвета, позволяющие отличить ее от других. Но даже и без красок, взяв просто две незатекстурированные модели, можно будет в девяноста пяти процентах случаев отличить од-

ну расу от другой, настолько аккуратно все сработано. Правда, двигаются они немного неадекватно, но ведь никто не ждет motion capture от создателей оловянных солдатиков, верно?

Разные там взрывы и камлания местных шаманов, сопровождаемые разнообразными эффектами, тоже тянут только на положительную оценку. Очень впечатляюще смотрится команда, которую сопровождает Warmage. Когда они вступают в бой, над ними разворачивается маленькое северное сияние от кучи разных баффов, накладываемых колдуном на бойцов. Берем такую сценку, добавляем туда клубы пыли от выстрелов катапульты, сдобриваем это сверканием лечебных спеллов – получается картина, достойная кисти чокнутого каталонца по имени Сальвадор. Жми паузу, парень, и не забудь нервно покурить при этом – такое ты не скоро увидишь.



Это то, о чем вы боялись спросить

Несмотря на небольшие недочеты в геймплее, хорошие стороны игры все-таки выигрывают, причем с приличным счетом. Она, конечно, не обставит широко известного монстра RTS с его отточенным игровым балансом, но то, что Kohan II вполне может померяться с ним силами, не вызывает сомнений. Только почитайте руководство, в игре поначалу все кажется таким запутанным...

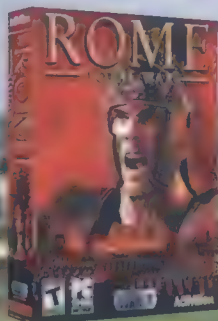
Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
7.2	

Вперед, негры! Нам нужно успеть до захода солнца!



Ave Caesar, morituri te salutant



Все дороги ведут в Рим.
Недокументированная фича Civilization 3



Их до обидного мало, но не заметить их нельзя. Они не выделяются ни огромным ростом, ни внушительным телосложением, ни даже тяжелой поступью, от которой содрогается земля. Их отличает сосредоточенный взгляд и отточенная изысканность движений. На их лицах не увидишь заискивающей улыбки, в их жестах нет желания понравиться, им одинаково безразличны шумные восторги и немое обожание. Их призвание гораздо важнее необходимости кого-то там развлекать...

Они — титаны, столпы жанра, бессмертные кони в крылатой колеснице богини Стратегии. Год за годом они мчатся вперед по игровой целине, оставляя за собой вспаханную стратегическую ниву. За ними тянется шлейф последователей, фанатов и просто нахлебников. Игроделы всех мастей слетаются на свежую пашню поклевать новых идей, паблишеры тщательно пережевывают каждый комок драйва, вырванный копытами Вечных из глубинных слов геймплея, очарованные геймеры хранят заветные диски у сердца...

Бывает, что время берет свое: кто-то падает, обессилив, как это случилось с X-COM, и потом разного рода стервятники долго рвут некогда совершенное целое на безобразные части. Однако случается и так, что достойный отпрыск благородной породы становится бок о бок со старшими братьями. Тогда коренная кобыла по имени Цивилизация замедляет бег. Они останавливаются всего на один миг и только для того, чтобы новичок почувствовал ритм, задышал в унисон со всеми остальными. Быть очевидцем этого события — редкая удача, ибо мгновение спустя колесница срывается с места, стремительно унося вдаль мудрого и грозного возницу...

Хитрецы из The Creative Assembly так рьяно напирала на новый движок, окончательную победу трехмерья, боевых слонов и прочие, не влияющие на геймплей украшения, что сумели до последнего момента продержаться пританцовывающих от нетерпения фанатов в полном неведении относительно того, во что именно им дадут поиграть после релиза. Непривычно куцая демка прицельно была по зрительным рецепторам, но содержательной информации почти не давала. А между тем изменения в геймплей внесены существенные, и думаю, что

бывалые полководцы испытают шок еще до того, как первый раз выйдут на стратегическую карту.

Впрочем, давайте двигаться последовательно от общего к частному, постепенно углубляясь в тонкости Rome: Total War, благо тонкостей тут предостаточно.

Auf caesar, auf nihil

После учебного разгрома галлов, знакомого еще по демо-версии, попадаем на стратегическую карту (тоже пока учебную). Настал момент впервые поднять челюсть с пола. Дело

в том, что карта перестала напоминать скомканную шахматную доску, перемещение по которой происходит строго с одного поля на другое. Вместо этого нам дали нормальную карту, как в Civilization (или, если угодно, как в HoMM), и разрешили свободно передвигать армии, дипломатов, шпионов и флоты. Разделение на провинции — чисто теоретическое, пересесть границу — не значит напасть на соседа. Центром каждой провинции, как и прежде, является город. Кроме него на карте имеются различные объекты хозяйственного значения: рудники,



Кантабрийский круг особенно эффективен против тяжелой пехоты. Пытающиеся догнать конников пехотинцы ломают строй и подставляются под обстрел

деревни, мраморные копи и тому подобные доходные места. Повсюду проложены дороги, значительно ускоряющие движение войск, особенно если вложить в обустройство этих самых дорог какие-то деньги. Из других географических особенностей достойны упоминания мосты, броды, леса и горные перевалы — все они непосредственным образом влияют на ведение боевых действий и являются стратегически важными точками.

Изменилось само течение времени: тур теперь составляет шесть месяцев. Из времен года оставлены только лето и зима, и это не случайно. Впервые столкнувшись с северными племенами на заснеженной местности, вы буквально на собственной шкуре поймете, чем отличается битва зимой от битвы летом.

Самое время наконец-таки выдохнуть и привести в порядок смятенные чувства, а тем, кто послабее, глотнуть валерьянки, ибо богатство стратегических перспектив и детализация геймплея, открывающиеся в Rome: TW, не идут ни в какое сравнение с предыдущими сериями.

Реплики музейных гладиусов. Крайний справа — деревянный тренировочный меч. Подобными мечами награждались гладиаторы, получившие свободу. Эти мечи также назывались "рудиями"



Предвкушая пиршество духа, переходим в имперскую кампанию и снова роняем на пол челюсть. Покорять мир нам предлагают в качестве главы одного из трех римских семейств: Юлиев, Брутов или Сципионов. Не надо паниковать: после того как вы водрузите римские штандарты по всей известной Ойкумене, вам позволят покомандовать и Египтом, и Грецией, и Карфагеном, и еще много чем, но прежде — извольте за Рим. Решение довольно спорное, хотя и небезосновательное: за Рим играть и интереснее, и труднее всего. Для тех, кто спешит, есть вариант укороченной кампании, где нужно всего-то захватить 15 провинций. Ну а если уж совсем невтерпеж слонами покомандовать или на колеснице прокатиться — милости просим в раздел Custom



Вот такая теперь у нас стратегическая карта. Красиво, удобно, практично

Новый кратчайший современный латино-русский фразеологический словарь крылатых выражений. Издание первое, дополненное и переработанное. Под редакцией редакции

Мы получаем множество писем, в которых вы, наши читатели, указываете нам на то, что не все знают иностранные языки, которые мы так любим использовать в эпитафиях и заголовках. Поэтому мы решили исправиться, хотя бы в рамках одной отдельной статьи.

Ave Caesar, morituri te salutant

Слався, Цезарь! Идущие на смерть, приветствуют тебя!

Auf caesar, auf nihil

Или Цезарь, или ничего

Non olet pecunia

Деньги не пахнут

Socii mei socius meus socius non est

Товарищ моего товарища не мой товарищ

Si vis pacem, para bellum

Хочешь мира — готовься к войне

Non multa, sed multum

Не многое, но много

Dixi

Я сказал

Nolite perdere antivirum tempore renovare

Не забывайте антивирус своевременно обновлять

Battles. Набирайте любое войско и вперед!

Вернемся, однако, в Римскую республику накануне первой Пунической войны. На первый взгляд нет никакой разницы, за какую семью играть, но советую сначала выбрать Юлиев. Дело в том, что владения этого рода находятся на севере Италии и дело им приходится иметь преимущественно с галлами. Поскольку поначалу в вашем



Кому - эльфы, а кому и римляне

распоряжении будут только велиты и гастаты, то галльские мечники покажутся более приятными противниками, чем греческие гопплиты, способные остановить даже тяжелую конницу. Избежать же столкновений не удастся, поскольку вы больше не предоставлены самому себе. Над вами, помимо бессмертных богов, есть еще и Сенат Великого Рима. Из вечного города постоянно приходят приказы, которые настоятельно рекомендуется выполнять аккуратно и в срок. Регулярное пренебрежение интересами Сената и народа Рима рано или поздно приведет к тому, что вас навестит один из консулов в сопровождении консульского легиона (для тех, кто не в курсе, поясню - это 4200 вооруженных до зубов ветеранов). Последствия такого визита могут быть самыми разными,

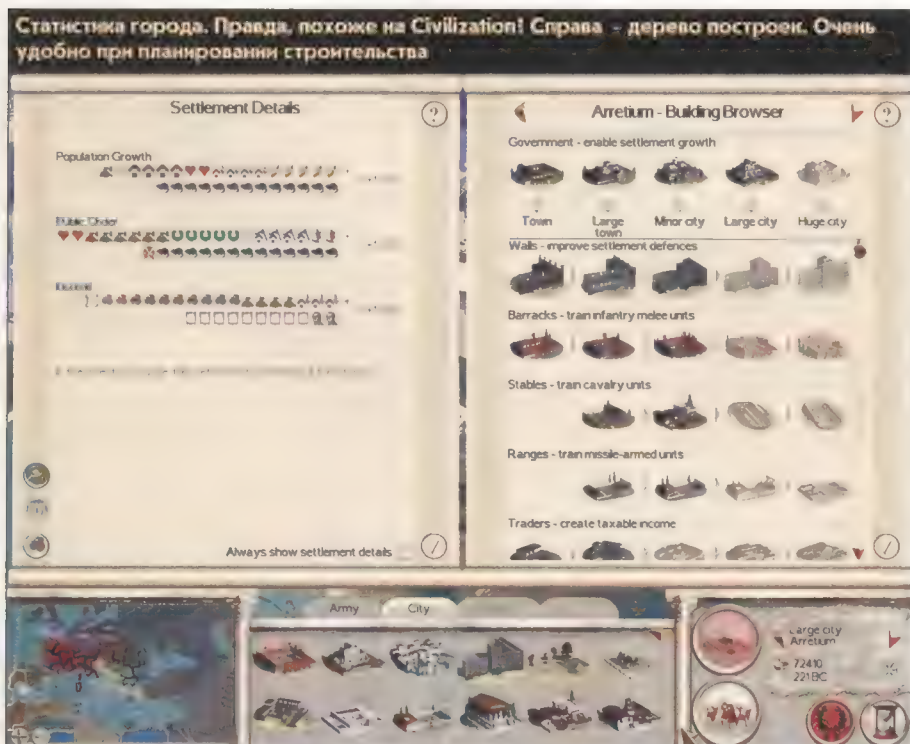
за исключением приятных. Кроме того, за каждое выполненное задание Рим щедро вознаграждает вас, что в начале кампании очень кстати, поскольку денег будет катастрофически не хватать до тех пор, пока вы не наладите хозяйство.

Non olet pecunia

Основные экономические изменения, произошедшие в Rome: TW, связаны с введением человеческого фактора. В серии Total War развитие городов традиционно ограничивалось непомерной дороговизной и длительным сроком возведения очередного замка, являвшегося основой следующей ступени апгрейдов. Теперь ключевым фактором, влияющим на развитие городов, является численность их населения, а именно: изменение статуса и

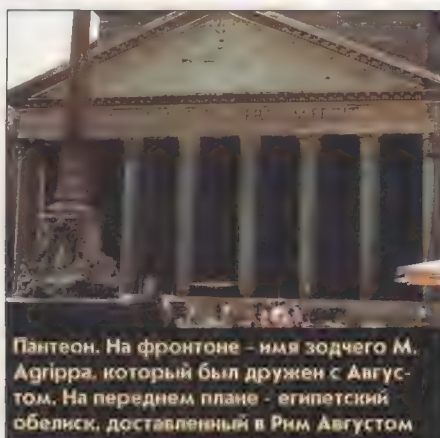
разрешение апгрейдить здания и войска происходит, когда количество жителей достигает двух, шести, двенадцати и двадцати четырех тысяч. Люди, как обычно, требуют хлеба и зрелищ, а также освобождения от налогов. Интересы государства, как водится, прямо противоположны, так что достигнуть 6% прироста населения в год - задача весьма непростая. Кроме того, войска рекрутируются из числа горожан, что тоже сказывается на темпах роста. Арифметика тут простая: например, есть город, в котором 3000 жителей и достигнут уровень 4% прироста населения (это очень неплохой результат), то за год появится 120 новых горожан, а это всего-навсего один манипул. Вот и получается, что новая система развития городов требует строить не только бараки и кузницы, но и объекты социальной направленности. А кроме того, мудрый властитель по окончании активных боевых действий распустит войска по домам (солдаты при этом снова становятся горожанами) и постарается развивать все свои города равномерно, чтобы в случае необходимости иметь возможность рекрутировать большую армию, не опустошая города и не снижая тем самым доходы от налогов.

Информация по городу стала намного детальнее, по каждому из трех важных параметров городской жизни: лояльности населения, темпа его роста и бюджету — имеются подробные справки, из которых видно, что более всего тормозит развитие города, каковы его источники доходов и куда тратятся деньги. В структуре прибылей главенствующее место занимает торговля, особенно это касается портовых городов, где доходы от нее составляют больше половины бюджета. В статистике каждого города имеется даже отдельный свиток с детальной информацией о том, с какими городами поддер-





К вопросу о стоимости ошибок. Десять секунд назад этих пехотинцев было 260 человек. Подставили тыл коннице, и их стало 48. Еще через минуту не останется совсем



Пантеон. На фронте — имя зодчего М. Аегирра, который был дружен с Августом. На переднем плане — египетский обелиск, доставленный в Рим Августом

живаются торговые отношения и сколько денег получено от продажи товаров в тот или иной регион. На карте, кстати, интенсивность торговли отображается движением повозок по дорогам и кораблей по морским путям. Морская торговля, как правило, дает денег много больше, чем сухопутная. Отсюда следует две вещи: во-первых, прежде чем объявлять войну, посмотрите, сколько денег дает торговля с потенциальным противником, и задумайтесь, что будет, когда этот источник денег иссякнет; во-вторых, блокада портов — мощное средство ослабления врага. Блокировать, впрочем, можно и сухопутные пути, достаточно построить на дороге форт и размесить там гарнизон. Еще один способ подорвать финансовые дела недруга — размещать возле его доходных объектов свои войска. Если же возле вашего собственного рудника обретается банда галлов или просто повстанцы, гоните их прочь, иначе недосчитаетесь денег.

В игре существует и другой очень важный ресурс, с которым надо обращаться весьма бережно. Это собственная семья. Генеалогическое древо династии включает всех членов семьи,

в том числе и несовершеннолетних. Можно просмотреть свойства каждого, назначить наследника, который будет главой фракции после смерти нынешнего лидера, прикинуть, сколько лет осталось до совершеннолетия сына. Если у вас есть взрослая дочь, то ждите сватов. Однажды к вам придет потенциальный жених и попросит вашего согласия на брак. Присмотритесь к нему внимательно — это ваш будущий генерал и губернатор, а может, и представитель в Сенате. Влияние губернаторов и генералов очень велико, а кроме того, город без губернатора ограничен в вопросах строительства и найма войск.

Socii mei socius meus socius non est

Для демонстрации изменений в системе дипломатии я приведу стенограмму переговоров, произошедших между галльским вождем Воте́риком и Марком Юлием в городе Патавия (ныне Падуя) в 255 году до н.э.

Марк Юлий: Послушай, галл, Сенат и народ Рима велели мне присоединить этот город и земли вокруг него к Римской республике, но поскольку я разумный и добрый человек, то предлагаю тебе назвать цену.

Воте́рик: Меня устроит 1500 динариев ежегодно в течение пяти следующих лет.

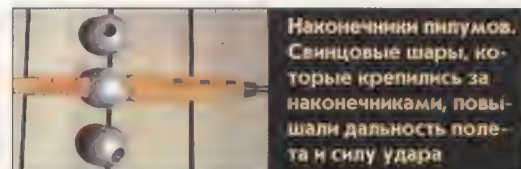
МЮ: Как насчет 3500 прямо сейчас?

В: Этого будет мало.

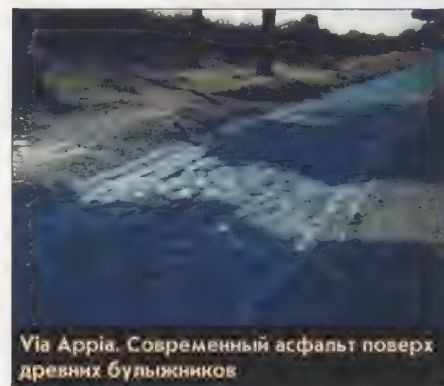
МЮ: Я добавлю к этому подробные карты всего побережья Понта, и советую тебе согласиться, если ты дорожишь жизнями своих соплеменников.

В: Что ж, в таком случае я согласен!

В работе шпионов и убийц изменений практически не произошло. Вот только киллер частенько остается жив после неудачной попытки убийства.



Наконечники пилумов. Свинцовые шары, которые крепились за наконечниками, повышали дальность полета и силу удара



Via Appia. Современный асфальт поверх древних булыжников

Если его задачей является саботаж, то можно указать, какое именно строение нужно уничтожить. Шпионы, посланные на разведку в город противника, в случае успеха остаются внутри города и могут при штурме открыть ворота. Агенты теперь, как и генералы, смертны и со временем мрут от старости.

При игре за римлян отдельной частью дипломатии являются отношения с Сенатом. Тут существенны два фактора: популярность в народе и влияние в Сенате. От первого зависит, как часто представителей вашей династии избирают в магистратуры. Второй влияет на то, как смотрит вечный город (и его армия) на ваши мелкие шалости или просьбы о помощи.

Si vis pacem, para bellum

Надеюсь, все уже достаточно рассмотрелись скриншотов, роликов и прочей медики? Это хорошо, поскольку тратить журнальные площади на описание того, что нужно просто один раз увидеть, жалко. Если кто еще не видел, как слоны расшвыривают пехоту или как снаряды катапульт рушат стены, то в заставке вам все покажут в лучшем виде. На тактику ведения боевых действий все эти красоты действуют мало, так что не будем останавливаться на описании добродетелей и совершенств нового тактического движка, тем более что, как только количество воинов на поле перевалит за пару-тройку тысяч, большинство графических опций придется отключить. А вот чего нельзя отключать ни в коем случае — это звуки и музыка. После идеально выверенной акустической картины Shogun: TW слушать Medieval: TW было, скажем так, сложно. В третьей части все недочеты в звуковом оформлении были тщательно подчищены. Одни только речи полководцев перед битвами чего стоят!

Изменения в военной составляющей Rome: TW проводились под девизом "больше конкретики". Теперь не придется экспериментальным путем



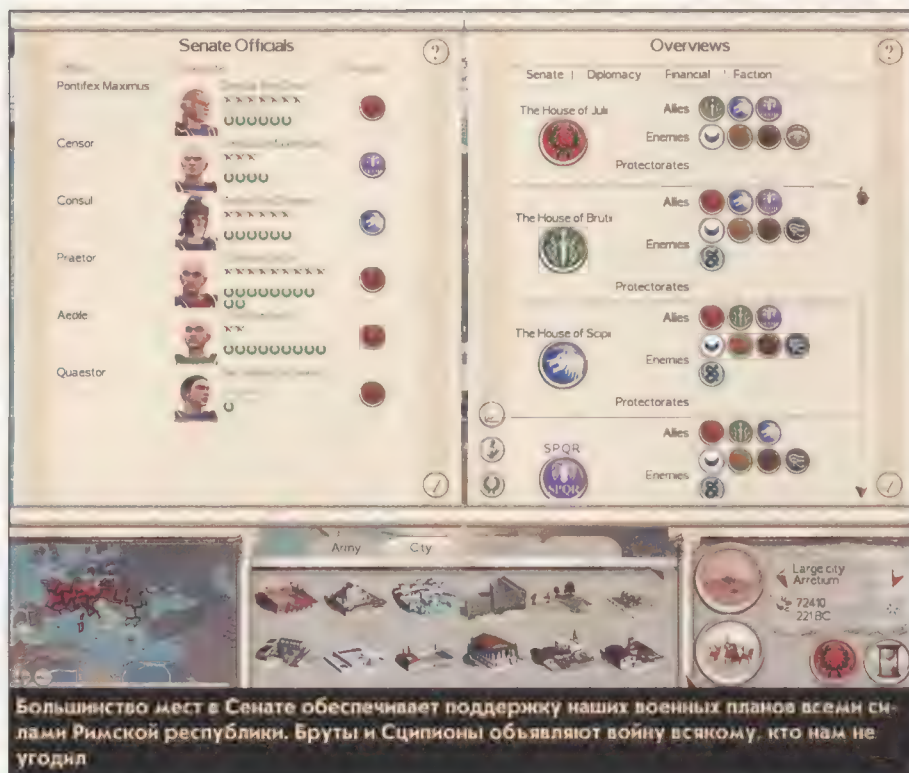
Рынок Траяна в Риме. Магазины, лавочки и, не исключено, мелкие мастерские. Окна расположены так, чтобы внутрь магазинов пролился солнечный свет



Почти вся римская пехота оснащена пилумами

выяснять, выстоят ли туркоманы под ударом монгольской пехоты или во сколько рядов надо поставить сарацин, чтобы катафракты не смяли их строй при атаке клином. Каждый вид войск снабжен подробной справкой, где, помимо исторических данных, отражены боевые качества. Участие в боях, а равно переформирование в городах с продвинутыми кузницами добавляют юнитам брони и силы, что немедленно отражается в статистике. Кроме того, некоторые юниты обзавелись спецвозможностями. Лучники, к примеру, умеют стрелять огненными стрелами, а конница освоила кантабрийский круг.

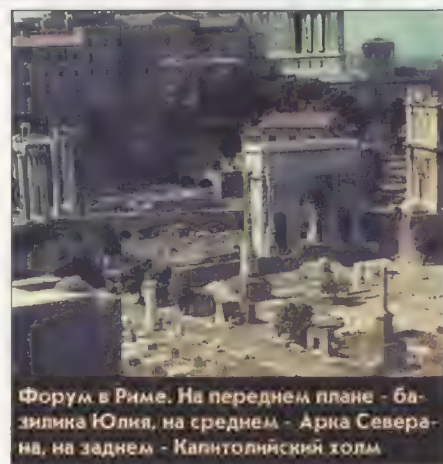
Движение армий по стратегической карте организовано на «цивилизационный» манер, то есть вокруг армии очерчен некий круг, пересекая границу которого вражеская армия вынуждена остановиться и принять бой. Местность на тактической карте точно соответствует тому участку стратегической карты, где произошло столкновение. Если это было в лесу — значит, бой примете в лесу; если на карте была изображена река и мост — значит, будет река и мост. Если же в круге оказалась третья армия, то ждите подкрепления на тактической карте, причем начальное расположение армий будет таким же, как на общей карте. Последнее очень удобно при снятии осад, поскольку присланная на подмогу из соседнего города конница неизменно оказывается в тылу врага. Оса-



Большинство мест в Сенате обеспечивает поддержку наших военных планов всеми силами Римской республики. Бруты и Сципионы объявляют войну всякому, кто нам не угодил

ды теперь организованы несколько иначе; если в составе вашей армии нет осадных орудий, то придется их строить в процессе. Каждая армия имеет некоторое количество строительных очков, на которые и строятся тараны, осадные башни, лестницы и прочая машинерия. Взятие городов с каменными стенами на порядок сложнее захвата поселений, обнесенных деревянным палисадом. Дело в том, что на капитальных стенах можно размещать юниты, в частности, стрелков. В результате из трех заготовленных таранов до ворот добирается один, где его немедленно сжигают льющейся сверху смолой. Собственно говоря, захват серьезной крепости без катапульт — дело малоперспективное. Что касается сражений в поле, то тут прежде всего бросаются в глаза возросшие динамика сражения и цена ошибки. Все аспекты боя по сравнению с предыдущими играми серии, если так можно выразиться, обострены. Поясню на примерах. Залп лучников в упор по набегающей легкой пехоте почти наверняка обойдется нападающим в половину подразделения, с другой стороны, стрельба по пехоте, занявшей оборонительный порядок (есть такой режим движения — щиты вперед, оружие наизготовку), практически безрезультатна. Удар даже легкой конницы во фланг пехотного строя — это три четверти убитыми и гарантированная паника. Любой неверный маневр, увлечение погоней, выход подразделения из общего строя может оказаться роковым, как для целого юнита, так и для всей армии.

Разочаровали морские сражения. Даже в допотопном Centurion: Defender of Rome они были организованы гораздо интереснее.



Форум в Риме. На переднем плане — базилика Юлия, на среднем — Арка Северана, на заднем — Капитолийский холм

Non multa, sed multum

Про Rome: Total War можно писать диссертации, и я уверен, что когда-нибудь так и будет. Есть вещи, которые замечаешь далеко не сразу. Например, что деревья на стратегической карте качаются; что полководцы на портретах стареют, становятся седыми, а у самых воинственных появляются шрамы на лицах; что количество конников в охране генерала зависит от его уровня и влияния в Сенате. В один прекрасный день вы узнаете, по какой системе присваиваются имена мальчикам в патрицианских родах, как изменяются расходы на содержание армии в городах при смене их статуса, чем траектория стрельбы лучников-ветеранов отличается траектории полета стрел новичков, и еще многое, многое другое...

Великолепная игра.

Карфаген должен быть разрушен. Dixi.

Н



Стрелочник виноват

Владимир ВЕСЕЛОВ

Из пункта А в пункт В вышел пассажирский поезд.
Навстречу ему из пункта В в пункт А вышел товарняк.
Вопрос: на сколько лет посадят стрелочника
после того, как поезда встретятся?
Железнодорожный фольклор



СТРЕЛКИ И РАЗВОДЫ

★ Жанр: Аркадная стратегия ★ Издатель: IDDK Group ★ Разработчик: Comulfi Multimedia ★ Рекомендуется: Pentium 4 1 GHz, 256 Mb RAM
★ Сайт: www.comulfi.ru

Если кто думает, что стрелочник - это такой малобритый мужик в замасленном ватнике и с третьеводнишним перегаром, так он сильно ошибается. Современный стрелочник — это в меру интеллигентный служащий в белой рубашке, сидящий в высокой стеклянной будке и щелкающий клавишами на пульте. И зовется он не стрелочником, а диспетчером. Стрелочником же называется малобритый мужик в замасленном ватнике и с третьеводнишним перегаром, бродящий с масленкой по путям... Впрочем, не так: стрелочником называется такая тетка в замасленной рыжей безрукавке, бродящая с масленкой по путям...

Какая-то ерунда у меня получается: "Стрелочник - это не стрелочник, а стрелочник - это стрелочник". Так что оставим в покое тонкости железнодорожной номенклатуры и перейдем к делу. В рассматриваемой игре предстоит поработать стрелочником (не тем, что с масленкой на путях, а тем, что в стеклянной будке). Интересно ли это? Еще как!

"Электричка на Простоквашино отправляется с третьего пути"

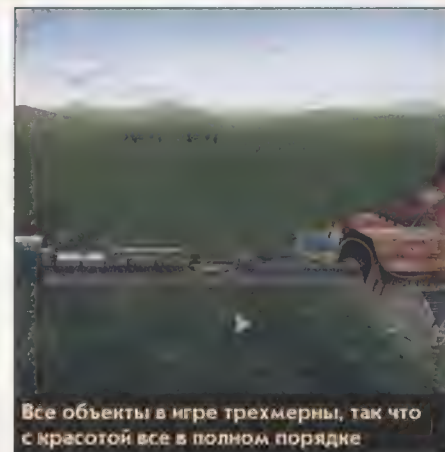
Первым делом соединяем пресловутые "пункты А и Б" стальной магистралью и запускаем по ней поезда. За каждый успешно проведенный поезд получаем небольшую сумму. Но через некоторое время выясняется, что гру-



Карту можно вращать и масштабировать. И это не дань моде, а необходимость. Стрелками в туннелях управлять можно не со всех ракурсов

зы и пассажиры желают следовать не только от А до Б, но и от Б до А, причем ждать, пока пройдет встречный состав они не намерены (за задержку отправления составов взимается штраф). Прокладываем вторую колею, получаем две стрелки, которые и нужно оперативно переключать для пропуска составов.

Все идет прекрасно, но немного погодя появляется пункт В, жители которого тоже жаждут приобщиться к прелестям железнодорожных перевозок. Прокладываем новые пути, строим новые стрелки. Тут нас ждет маленький, но неприятный сюрприз: узнать, куда именно направляется состав, можно только после его отправления. Скажем, щелкнули мы на составе, ожидающем отправления из



Все объекты в игре трехмерны, так что с красотой все в полном порядке

Лондона, тут же выясняется, что следовать он хочет в Париж. Однако дорога на Париж у нас занята поездом Москва-Париж, значит, поезд Лондон-Париж придется где-то притормозить, зажечь перед ним красный свет. Но пока он будет стоять (точнее - метаться от одного красного светофора до другого или от одной закрытой стрелки до другой), в Лондоне появится следующий состав. Приходится прокладывать объездные пути, усложнять структуру нашей дороги.

Вслед за пунктом В появляются пункты Г, Д, Е (и так до З), так что рано или поздно мы получим оживший кошмар железнодорожника: все пути забиты топчущимися на месте составами, а на каждой станции стоит несколько готовых к отправлению поездов. Поставить игру на паузу и попробовать разобраться? Ага, а может, вам еще ключ от банковского счета Билла Гейтса? Никакой паузы в игре нет. Так что у нас быстро кончаются деньги, и приходится начинать все сначала.

Еще раз о...

Ветераны виртуальных миров вспомнят, что еще в середине девяностых нечто подобное мы уже встречали. Была очень похожая поездная аркада ShortLine. Однако разработчики "Стрелок" подошли к делу творчески. Такие простые фишки, как случайно генерируемый ландшафт, переменная скорость движения составов, постепенный рост городов и тому подобное, не только усложнили игру, но и придали ей новые грани. Так что, вместо простой аркады, мы получили стратегическую.

Н



Средняя такая ситуация с пятью городами. Но голову поломать придется

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
6.7	

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО



Хо-хо-хо!.. Руки вверх!

Доктор Ливси. М/ф "Остров сокровищ"

- ★ Жанр **Pirates!** ★ Издатель **Ascaron, Акелла, Tri Synergy**
- ★ Разработчик **Ascaron Entertainment UK**
- ★ Русское название **Порт Рояль 2**
- ★ Рекомендуется **Pentium 4 2 GHz, 512 Mb RAM, 3D уск. (64 Mb)**
- ★ Сайт **www.akella.com/pub-portroyal2-ru.shtml**

Мачты наголо!

Век XVI от Рождества Христова. Вы помните, какие тогда были времена? Черт побери, конечно же, вы помните, если хотя бы раз брали в руки описания незабываемых походов капитана Блада или Черного Корсара... Ну, хотя бы мейеровских "Пиратов"?.. Тоже нет? Ладно, тогда из новейшей истории - как нагнет "Пиратов Карибского моря"? Смотрели? Тогда вы сможете понять, как пират стал благородным рыцарем, который пьет даже в промежутках между выпивками, левой рукой обнимая богатую девицу, а правой сея ужас и страх среди обитателей вест-индских поселений.

Caribbean nights

Посягательств на этот временной период и на этот жанр было вполне достаточно для того, чтобы говорить о попытках, хотя и слабых, выпустить шедевр в этой области. Были эталоны, переплюнуть которые трудновато. Но глаза боятся, а руки делают. Дождавшись удобного расположения планет, разработчики из Ascaron Entertainment все-таки выдали рыдающим игрокам долгожданные копии второй версии пиратско-торгового боевика под названием Port Royale 2. Те, в свою очередь, очнувшись после глубокого счастливого обморока, всю начали бесконечный процесс кликанья на вражеских кораблях и городах в надежде построить свою империю.

Port Royale 2 действительно можно, с некоторыми допущениями, назвать классической пиратской игрой. Этому способствует общий антураж. Карибский бассейн - это раз. Все города второй половины шестнадцатого века, влачащие отнюдь не жалкое существование, расставлены по своим местам - это два. И корабли-корабли-корабли... Жалкие по нынешним временам суденышки, спящие туда-сюда по просторам отдельно взятой части мирового океана. Все это можно пощупать курсором, попробовать на вкус и высказать свое претендующее на истину в первой инстанции мнение. Играть - не играть.

Колониальный синдром

В игре нет сюжетной линии и временных рамок. Обошлось без жестко заложенного сценария, которому обязательно нужно следовать. С самого начала вас бросают в бурное море на небольшом корабле без каких-либо целей, и, что самое странное, это сходу начинает нравиться.

Вы можете поиграть за одну из четырех наций, осваивающих в те времена новые земли в Карибском бассейне, выбрать примерную линию своего поведения в игре, указав, какую из способностей вы предпочтете: торговлю, войну, образ харизматичного лидера и так далее. Каждое из умений дает некоторые бонусы в той или иной сфере. И все, плыви, дружок, впереди тебя ждут странствия и приключения.

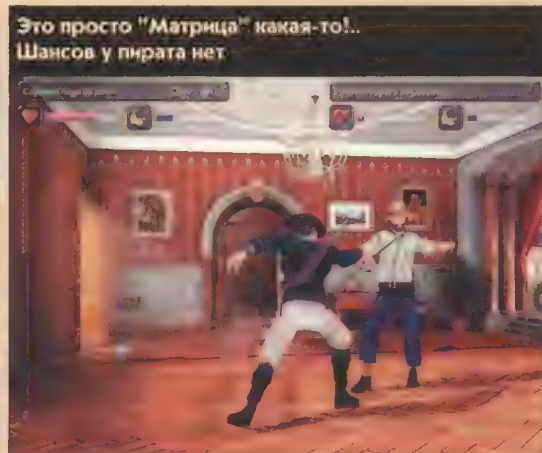
Изначально вы бросаете якорь в "родном" городе, в котором вас всегда примут, если только вы не начнете вести себя неприлично. Тут есть все, чему душа радуется после похода: гостиница, рынок, доки, церковь и дворец губернатора или вице-короля. В общем, все, что полагается цивилизованному городку, который только-только начинает свой нелегкий путь к званию мегаполиса. В доках можно купить товар; на верфи, соответственно, починиться; церковь поможет вам за определенное вознаграждение поднять мораль своих моряков или улучшить от-

ношения между вами и народом. Ну а губернатор - вообще свой человек. Он постоянно предлагает завалить парочку врагов нации либо снабдить один из подвластных ему городов товарами, сопровождая задания обещаниями не остаться в долгу.

Пиастры!..

Денег хочется всегда. Платить экипажу надо, на ремонт тоже выкидываются неприличные суммы. А взять их тут можно ограниченным числом способов. Первый, и самый мутный - торговать. Грузишь корабль разным хламом, смотришь, в каком городе чего не хватает, и начинаешь нелегкую службу продавца ненужных вещей. Скажу сразу, способ этот очень нудный и, чтобы прилично заработать, нужно потратить кучу времени. Плюс ко всему зарплату экипажу нужно выплачивать ежедневно, что практически лишает нас свободного капитала. Поэтому в дело вступает проверенный жизнью и временем абордаж.

Вот так, заправившись ветром по самые паруса, наш герой и начал свой боевой путь. Остановив конвой из двух торговцев с помощью бортовой артиллерии, он благополучно направил их в родной город, где и продал за неплохую сумму, что привело к повышению морали команды. Поход было решено





Уже тогда на Кубе чувствовался избыток населения и недостаток кукурузы

повторить, а потом сходить еще разок. И еще. После трех-четырех походов в его распоряжении оказалось какое-то количество парусного сэкондхэнда, остро нуждающегося в капремонте, но с заполненными грузом трюмами. Причем без какой-либо возможности починиться или сбыть награбленное.

Оказалось, что все дело в отношениях между нациями и вами, простым смертным. Изначально все вокруг доброе-предоброе, аж тошно становится. Но стоит только повесить на рее парочку капитанов, как дружеские отношения меняют знак на прямо противоположный. Теперь они вас ненавидят. Нет, вы можете "скрытно бросить якорь" на рейде и пробраться в город, но этим все и ограничивается. И такая реакция совершенно не зависит от того, чей корабль вы утопили, даже если между вашими государствами идет война. Таким образом из игры пропадает половина драйва. Разве что вы вдруг озаботитесь выкинуть нехилую сумму за каперское свидетельство, которое позволит грабить корабли вражеской стороны. В этом случае косо на

вас смотреть будет только враг, а остальные сделают вид, что все в порядке. Но кончилась война, и ваше свидетельство становится дешевле бумаги, на которой оно напечатано, так что опять остается перебиваться с хлеба на воду.

Третья возможность заработать - квесты, поступающие от губернатора или разномастного люда, периодически появляющегося в гостинице. Часто овчинка не стоит выделки, за исключением тех случаев, когда речь идет о фрагментах карты местности, где спрятаны сокровища, или о координатах весьма крутого капитана, которому можно доверить ваш флот.

Вышли в открытое море

В отличие от предыдущей версии, где пиратов было, как мальков на мелководье, здесь их практически нет. Из спектакля убрана очень важная составляющая, без которой игра превращается в симулятор средневекового торговца и, время от времени, ополченца, встающего на защиту интересов своего правительства. Но надо от-



И этот напыщенный осел пытается убедить меня в том, что я работаю на благо Испании!

дать должное: иногда тучи расходятся, на горизонте появляется тайное убежище корсаров, найденное аборигенами, и вот тогда можно вдоволь повеселиться, не оглядываясь на мнение политиков. Атакуем врага без всякого предупреждения.

Первое нападение на вражеский корабль повергло меня в шок, граничащий с ужасом. Объясняю популярно. Представьте, что вы семи пядей во лбу и владеете эскадрой из двадцати кораблей, а вас атакует малюсенькая вражеская группа из пяти потенциальных самоубийц. Так вот, против всей эскадры противника вы можете выставить только один корабль. Если вы помните, в первом Port Royale было все по-человечески: у вас пара кораблей, у врага немножко, и пошла честная битва стенка на стенку. Теперь же начинается атака один-единственный корабль, который довольно быстро становится жертвой абсорбации. И только после этого вы можете выставить следующий, а если и с ним приключилась беда, то еще один, и так далее. Более того, есть суденышки, которые воевать могут, и есть остальные, которым не повезло. Надо только галочку поставить в окошке свойств корабля, и он - мощный вояка, несмотря на полторы пушки на юте. Транспорт не воюет, остальные впрягаются по очереди. Жуткая получается картина, но после периода тренировок подобная схема осваивается довольно быстро, и вот уже три небольших фрегата вышибают с поля боя мощную эскадру из пяти линейных кораблей. Только это так утомляет... гораздо привычнее для нас воевать так, как



Так и я улупетьивал от англичан, лениво постреливая по вражеским парусам. Обратите внимание на потрясающие отражения в воде!



мы умеем - куча на кучу, и пусть победит сильнейший.

Когда корабль поврежден и замедляет ход, мы можем взять его на абордаж, после чего все происходит без нашего участия. Правда, иногда капитан-самоубийца предлагает вам дуэль, которая неизменно заканчивается вашей победой, стоит только проявить немного терпения и не торопиться.

Помимо обычных морских сражений, вы можете напасть на город, причем вам будет предложено сделать это двумя способами - морским или сухопутным. В первом случае все идет по старой схеме за исключением того, что противостоят вам очень даже мощные береговые батареи.

Проблемы появляются в том случае, если вы атакуете наземными силами. Высаживаем банду, вооруженную ножами и мушкетами, и с этого момента игра превращается в некое ужасное подобие обычной RTS. Люди объединяются в группы, то же происходит с защитниками, и пошло банальное месилово. Кто сильнее, тот и победит. Вот так все тупо, поэтому если у вас нет желания поучаствовать в идиотской пародии на C&C, выбирайте атаку с моря, и все будет путем.

Но наибольшее разочарование поджидает в тот момент, когда вы поймете, что не увидите стяга отечества над вновь захваченным поселением. Все ограничивается грабежом и выплатой энной суммы из казны. Единственное исключение - это если на захвате города настаивает ваш губернатор. Тогда вы герой, городок меняет флаг, а бывшие владельцы собирают



флот, чтобы отбить его обратно. Может быть, все это и выглядит круто, да толбко изюминки-то нет!

И вот наступает момент, когда тоннаж вашей эскадры превышает вес "Титаника", а корабли перестают вмещаться в гавань. Следует поступить очень просто - разделите эскадру на несколько частей, наймите в гостинице капитана и отправляйте новичков в разные стороны в надежде на лучшую жизнь. Через определенный промежуток времени у вас будет столько кораблей, что вы общим залпом сможете потопить Кубу. Растем, однако.

Красив закат над Карибским бассейном

Все вышесказанное сопровождается буйными плясками спрайтов. Тех самых, которые "два дэ". Надо отдать должное, картинка в игре стала гораздо приятнее, красок - больше, прорисовка - изящнее, но это все плоское. Ночной кошмар стал явью. Они вернулись.

Какое-то робкое вмешательство трехмерной графики наблюдается только в морских боях. Трехмерные корабли, которые время от времени теряют мачты после удачного попадания, смотрятся неплохо, но единственное, что потрясает сразу и надолго, - это вода. Она просто изумительна! Но это все плюсы, ожидающие игрока. Камера жестко зафиксирована, покрутить ее нельзя, так что очень скоро объем перестает восприниматься как таковой, и мы снова встречаемся с плоской действительностью. Ну, неужели было трудно?.. Э-э-эх...



Интерфейс игры практически не изменился. Он был удобным раньше и остался таким же и в новой версии. Окошки закрываются кликом правой кнопки мыши, все диалоги сопровождаются симпатичными кнопками. Правда, есть момент, который портит всю картину, - это отсутствие кнопки "Подтвердить" в окошке торговли. Товарообмен происходит в тот самый момент, когда вы нажимаете стрелку трансфера грузов. Это бесило в первой версии и просто убивает сейчас. Цены на покупку и продажу отличаются очень сильно, так что если вы вдруг по ошибке продали лишний десяток пушек, то нажатие на стрелку вправо приводит к их покупке по спекулятивной цене. Ошибиться можно очень легко, поэтому будьте внимательны. Это портит общее впечатление, но в остальном интерфейс игры выше всяких похвал.

Звуковой фон довольно неплох. Играет эдакая средневековая музыка, которая (о, чудо!) не раздражает. Она отлично вписывается в игровой процесс, так что не возникает никакого желания отключить звук после первых десяти минут игры. Поступившие в ваш адрес сообщения или новости сопровождаются шелестом бумаги, вокруг поют птички, легкий гул толпы в городах - в общем, все так мягко и ненавязчиво, что местами даже радует. Над этим стоило поработать, и результаты получились очень даже ничего.

Шляпки на воду

Игра получилась действительно затягивающая, несмотря даже на то, что она отошла от классического пиратского жанра, по сравнению с первой версией. В ней нет того драйва, который поджидал нас сто лет назад в "Пиратах!" и не так давно в "Корсарах", но какая-то изюминка все же присутствует, и она заставит вас провести в средневековье довольно продолжительный промежуток времени. Единственное, о чем стоит пожалеть, - так это о том, что, несмотря на все новомодные веяния в графике, разработчики так и не смогли найти им достойное применение в игре. Но тут есть своеобразный шарм, игра приятна и обаятельна, что является редкостью в наши дни. Так что, как говорится, мачты наголо и попутного ветра в горбатую спину!

Н



РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★☆☆

7.0

Джунгли в опасности

★ Жанр Пожарная стратегия ★ Издатель Global Star Software ★ Разработчик Cat Daddy Games
★ Рекомендуется Pentium 4 1.8 GHz, 128 MB RAM, 3D-уск. (32 Mb) ★ Сайт www.caddaddygames.com/wildfire.html

Знаете ли вы, сколько животных в мире гибнет от лесных пожаров? Уму непостижимо! И, чтобы привлечь внимание рядовых граждан к проблемам догорающей фауны, компания Cat Daddy Games решила показать народу, почем фунт лиха. У них уже был опыт разработки разного рода тайкунов, но за столь серьезное дело они взялись впервые.

Катастрофа за катастрофой

Хуже пожара в лесу может быть только большой пожар в большом лесу. Но когда за дело берутся профессионалы, медведи и жирафы могут спать спокойно. Нам же придется сильно поднапрячься, чтобы не допустить нежелательного развития событий.

Вы - командир подразделения пожарных, и на протяжении целого ряда миссий вы будете копать землю, валить лес, заливать водой склоны гор, а в промежутках между заданиями поднимать свой моральный дух игрой в домино и шашки. Wildfire представляет собой неупорядоченный набор сюжетов на все случаи жизни и пожаров на любой вкус. При выполнении каждого задания доступно определенное количество ресурсов и людей, так что у вас не получится нанять толпу подвыпивших подростков, способных залить жидкостью любой пожар. Придется немного подумать о том, как распорядиться имеющимся в наличии контингентом.

Аей, не жалей

Человек - универсальная машина для борьбы с пожарами. Он может ко-

пать рвы, забрасывать огонь землей, валить дубы, в общем, робот, да и только. Помимо этого, наши люди могут построить временку для отдыха уставшей смены, посадочную площадку для вертолета, а также довольно убедительно махать руками, случайно попав под раздачу от разбушевавшейся стихии.

Цель проста - как минимум не дать огню распространиться, а в идеале - потушить его полностью. Причем в каждой миссии задается определенный минимум площади, который допускается потерять. Игровой процесс, на первый взгляд, не очень сложен. Одному дай команду на обкапывание горящих площадей канавами, второй пусть валит лес, а бульдозер - роет неподалеку. Вертолетик с огромным брезентовым ведром летает над лесами и долбит тоннами воды по площадям. Идиллия! На самом деле, все обстоит не так уж и просто. Стоит зазеваться, и вот уже малюсенький огонек, вышедший из-под контроля, разгорается по полной программе, а там, глядишь, и до провала миссии недалеко. Вот и приходится учитывать разные нюансы вроде направления и скорости ветра, расположения близлежащих рек или озер и так далее.

... и другие звери

Интерфейс игры несложен и довольно-таки удобен. Да и много ли надо, чтобы выделить бойца, ткнуть мышью в кнопку действия и отправить по делам. Единственное отличие от других подобных игр состоит в том, что действия здесь не "точечные". То есть,

Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

- Алло, - сказал я. - Пожарная команда?
- Я за нее, - ответили мне.
- У нас пожар, - сказал я.
- Вам повезло, - ответил пожарник. - На какое число вас записать?
Борис Вилан. "Пожарники"

чтобы выкопать канаву, нужно не просто указать курсором в какое-то место, а прочертить линию "от забора и до обеда", и вот тогда бравый огнебо-рец сделает, что прикажете. Все остальное стандартно и просто, при-даться практически не к чему.

На удивление неплохой оказалась картинка. Признаюсь, я уже настроился на "потрясающую" спрайтовую графику, но пейзажи и их наполнение оказались на удивление симпатичными и вполне трехмерными. Полигонов немного, но выглядят они очень даже ничего себе. Единственное, что подкачало, - это сам огонь, но не стоит сильно винить разработчиков, достоверно сделать пламя в малобюджетной игре еще никому не удавалось.

Игрушка вышла довольно неплохая, но очень уж узкоспециализированная. Не думаю, что она заинтересует вас более чем на два-три вечера, и покупать ее специально не стоит, но, если уж как-нибудь в руки приплывет этот диск, то на Wildfire вполне можно потратить немного времени.

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
5.4	

Это наш лагерь. Такие обычно строят прямо рядом с огнем, чтобы далеко бегать не приходилось



...а остатки огня мы можем погасить народными средствами



Странная вода льется из этого самолета. Не иначе специальная жидкость на безалкогольной основе



Сладкий вкус баунти

- Проклятье! - Шоу ударил кулаком по краю пульта.
- Ночной охотник! - раздался голос из приемника. - Мы у вас на хвосте.
Спасение невозможно. Заглушите двигатели и приготовьтесь к посадке на наш борт. Повторяю, заглушите двигатели.
Джоанна Болтон. "Звездные командос"

Жанр RTS с элементами RPG • Издатель 1C • Разработчик X-Bow Software • Рекомендуются Pentium 4 1.8 GHz, 336 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)
Сайт www.starwolves.ru

Когда до нас дошли слухи о том, что вскоре в продажу выйдет проект под названием "Звездные волки", в специально отведенном углу редакции начался прием ставок. Какой будет игра, и чего в ней будет больше - Homeworld'a или же X-Tension? Как показали подсчеты, не выиграл никто, и на дружно проигранные коллективом деньги было решено обновить парк компьютеров. Но это уже другая история.

Волки по правому борту!

А наша сказка началась с того момента, когда Главного Героя, мирного космического дальнобойщика, пилотирующего свою колымагу, атаковали неизвестные личности. Как водится в таких случаях, грузовичок распылили на атомы, а пилот остался переживать происходящее в аварийной капсуле, пообещав при этом жестоко отомстить.

На вырученные от продажи капсулы деньги он приобрел сильно подержанный истребитель и, пригласив в напарники бывшего патрульного по прозвищу Эйс, герой начал усиленно готовиться к отмщению. Странно, но денег хватило еще и на покупку убогого грузовичка, который, впрочем, можно было подвергнуть переоснащению. Переоборудовав его под базу для истребителей и оснадив несколькими турелями для защиты от непрошенных гостей, они назвали его "Звездным волком" и присоединились к братству охотников за головами. Поскольку Патруль практически не справлялся с возросшей нагрузкой, некоторые компании, да и просто отдельные личности, охотно нанимали вольных стрелков для сопровождения грузов, истребления пиратов или гарнизонной службы в освоенных звездных системах. Платят немного, но жить можно, и к тому же есть реальная возможность покататься за поруганное достоинство и потерянный грузовик. Местное страшное чувство.

Вселенной Волков правит Империя, но это только на бумаге. На самом деле всем заправляют три корпорации, сосредоточившие в своих руках крупные средства и силы. Они находятся в состоянии негласной войны друг с другом, и частенько прибегают к помощи наемников, которых нетрудно держать на поводке, пообещав им знную сумму. Но и помимо этого, вольным охотникам есть, чем заняться. Им постоянно предлагают вознаграждение за выполнение разного рода миссий, начиная от сопровождения конвоев и заканчивая чисткой системы от пиратов для обеспечения безопасности вновь прибывающих поселенцев.

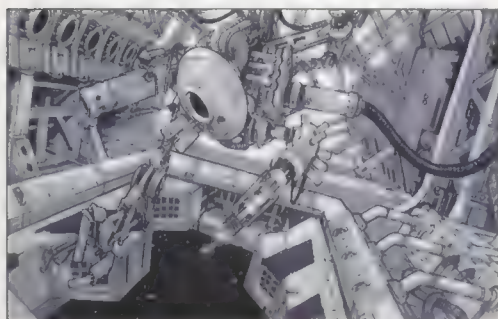
Качок с "Вавилона-5"

Изначально наш герой - слабачок. Он не знает абсолютно ничего из того, что нужно знать "баунти хантеру", но за дело берется его дружок Эйс, и к концу тренировок мы имеем на руках вполне сформировавшуюся личность, которая растет по мере участия в боевых действиях. Вы хотели элементов RPG? Вы их получили. Скиллпойнты - одна из главных фишек, с которой придется возиться в процессе всей игры. Выполнение заданий и попутный вынос (если придется) вражеских посудин приносит вам знное количество очков, которые вы вольны использовать по собственному усмотрению. А потратить их есть на что. Предлага-

ется несколько линий развития персонажа, начиная с пилотирования и стрельбы, и заканчивая навыками общения с корабельными системами и связями на черном рынке. На каждую последующую ступень тратится все большее количество скиллпойнтов, так что абсолютно нереально прокачать персонажа по всем характеристикам, приходится выбирать что-то одно.

Помимо основных скиллов, у каждого чара, за исключением нашего мстителя, есть так называемое "специальное действие", на которое способен только он. Длится оно не очень долго, от двадцати до сорока секунд, но в течение этого времени наш партнер превращается в полубога. Способность на пятьсот процентов повысить точность стрельбы, либо возможность за пару секунд выпустить по цели весь боекомплект ракет, или даже "оседлать удачу" - все это по полной программе используется в космических боях. Жаль только, что использовать специальные возможности героев удастся не более двух-трех раз за миссию, а в самом начале игры - вообще один раз. Но именно поэтому они так и ценны, что ты не растрачиваешь их попусту, а тщательно выбираешь время и место применения.

Героев всего шесть, что еще больше роднит ЗВ с ролевыми играми. Ты знаешь их всех в лицо, ты аккуратно и





Вот он, вход через портал. В динамике это выглядит потрясающе

с толком прокачиваешь каждого из них и снабжаешь самым совершенным на сегодня оружием. Их нельзя просто нанимать, они присоединяются к вам в процессе выполнения заданий, причем их состав может быть разным в зависимости от того, каким путем вы пойдете.

Но чего-то не хватает... Может быть, свободного найма помощников? Пусть бы это был найм на разовую работу, после чего наемник покидал группу. Любая деталь, способная разнообразить имеющуюся систему, была бы только на благо игре. Но не обращайте внимания, это я так, для красного словца...

Воины и купцы

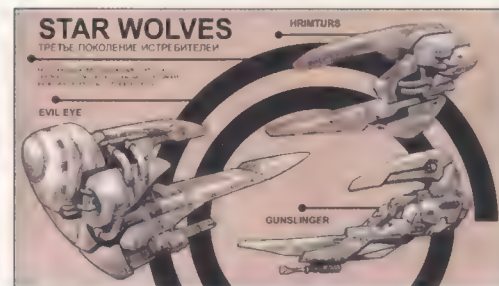
Все действо в ЗВ основано на выполнении миссий, полученных от разных лиц или корпораций. Читаем новости, выбираем задание по вкусу и летим выносить очередную вражескую армию. Выбор миссий по большому счету невелик, но каждый раз, когда вы прилетаете с задания, вас ожидает нечто новенькое, поэтому скучать не приходится. Кроме этого, небольшие миссии могут ожидать вас даже в процессе выполнения основного задания. Вы встречаете одинокий корабль, который просит помочь отбиться от пиратов, или же ученые на дальней станции предложат разведать место крушения корабля и привезти оставшийся груз. И за выполнение любого из этих заданий вы получаете вознаграждение, причем не всегда в кредитах, иногда это может быть и оборудование или оружие для вашего флота.

У игры практически линейный сюжет. Изменения возможны в довольно небольших пределах, причем даже разные ответы в беседах с неписями

могут изменить ход событий. Как утверждают разработчики, возможны три варианта окончания игры, причем, насколько я понял, точки, в которых сюжет меняет свой ход, известны только им. Вам нужно лишь воевать и собирать дань уважения в виде больших, и не очень, денежных сумм.

Основа основ вашего отряда - это база. Она всегда с вами, на ней можно отремонтировать свою машину, обновить боекомплект или же полностью сменить вооружение истребителя. База ничего не производит, а всего лишь служит неплохо вооруженным ангаром. В самом начале игры у вас всего две боевые машины, плюс одна запасная в загашнике, но, по мере того, как к вам присоединяются новые напарники, количество действующих истребителей растет, достигая своего максимума в шесть машин плюс теоретически неограниченное число запасных в ангаре.

Боевые действия сами по себе не очень сложны. Загружаешь лодочку пушками и боекомплектом, кликаешь по врагу правой кнопкой, и начинается космическая круговерть. Корабли носятся в безвоздушном пространстве как сумасшедшие, периодически оглашая окрестности звуками выстрелов и шипением сходящих с направляющих ракет. И во всей этой сутолоке есть кое-что, что очень сильно отличает ЗВ от других космических стратегий. Это ужа-а-асная инерционность ваших кораблей. Я не спорю с тем, что большим кораблям по роду службы положено быть медленными, но когда космический истребитель, который теоретически должен разворачиваться вокруг носа, начинает свой долгий танец вокруг врага, это, знаете ли, сначала действует на нервы. Такая манера атаки заставляет коренным обра-

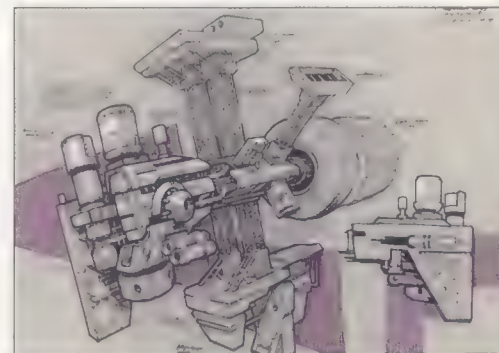


зом перестраивать уже ставшую для нас стандартной манеру ведения боя. И это очень сильно напрягает в те моменты, когда ты пытаешься отправить истребитель в док, и он начинает свой долгий и нудный разворот прямо перед скоплением врагов или, чего лучше, над вражеским кораблем-маткой, которая не замедлит высадить в вас весь боекомплект из бортовых турелей. Сам процесс докования занимает неприлично долгое время, и до определенного момента наш пилот совершенно беззащитен перед атакой врага. Разработчики что-то говорят о физической модели, приближенной к реальности, хотя и упрощенной, но мы же не будем им верить, правда?

Разрушение истребителя не означает гибель персонажа. Он остается в аварийной капсуле до тех пор, пока подошедшая на достаточно близкое расстояние база не подберет его. Если в наличии есть свободный корабль и вооружение, то наш чар, оседлав новую лошадку, вновь кидается в бой. Убить пилота невозможно в принципе, и даже враг катапультируется в капсуле, подобрав и сдав которую, вы получаете символическое вознаграждение в сто-двести кредитов.

Из истребителей можно формировать звенья, для которых предусмотрено разделение ролей. К примеру, один пилот атакует, второй в это время активно использует противоракетное оборудование, сводящее к минимуму попадание вражеских ракет во все машины своего звена. Третий может включить аппаратуру, снижающую заметность всех истребителей группы. Только вот жаль, что такие специалисты уже не могут использовать свое вооружение, весь их энергозапас тратится на функционирование других систем. Нет, вы заметили, какой простор для тактического мышления?

Систему ведения боевых и сопутствующих им действий можно было бы





назвать идеальной, за исключением пары "фич". Во-первых, после отправки кораблей в доки и последующего их вылета оттуда все звенья распадаются, и их приходится формировать заново. А во-вторых, чтобы отправить в док один корабль из группы, его приходится "отцеплять" от группы, иначе на базу отправится все звено. Вы верите, что это все, что я нашел? Поверьте, я пытался прицепиться к чему-нибудь, но мне достались лишь вот такие мелочи.

Купцы и воины

Из игры практически полностью исключена экономическая составляющая, за исключением, конечно, магазина, в котором по окончании миссии можно пополнить запасы амуниции или приобрести новую электронную игрушку. Обычно доступ в магазин открывается после выполнения задания, и вы можете с чистой совестью сдать там весь лут и прикупить то, что надо. Если в вашей команде есть пилот с нужным скиллом, то в окне открывается дополнительная закладка "Черный рынок", где чаще всего продается тот же товар, но по более высокой це-



не. Надо отдать должное, иногда там есть то, чего нет в магазине, поэтому периодически заглядывать туда все же необходимо. Кроме денег за проданный товар вы, конечно же, получаете вознаграждение за выполненную миссию. Чаще всего это деньги, но иногда оказывается, что заказчик не в состоянии оплатить счет, и тогда он выдает вам что-нибудь ненужное для себя, но довольно привлекательное для вас.

В игре полно разного хлама, способного превратить любую хлебопечку в оснащенный по последнему слову техники боевой аппарат. Это пушки малого и большого калибра, ракеты разных мастей, различные навороты

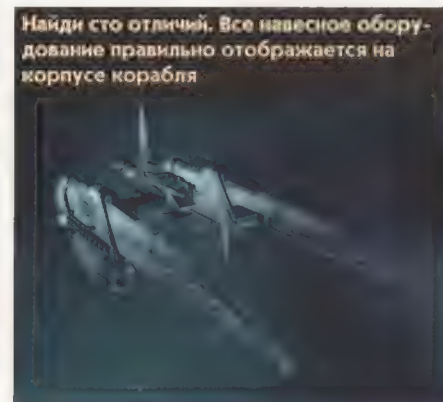
типа охлаждающих агрегатов для пушек, средства противоракетной обороны, в общем, внушительный список из большого числа необходимых в хозяйстве вещей. На этом все торговые операции заканчиваются, да и надо ли больше? Правда, опять чего-то не хватает. Наверное, было бы совсем круто, если бы была возможность самому фрахтовать корабли и перевозить свои грузы. Или нанимать ученых для разработки систем вооружения. Хотя не обращайте внимания, это я размышлялся.

Кнопку налево, кнопку направо

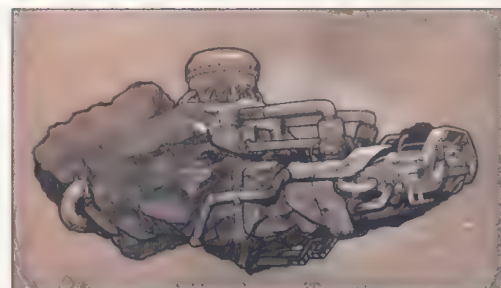
Скажу одно - тут все удобно. Минимум кнопочек, размещенных как раз там, где нужно, система управления



Слоноподобный гиппопотам, которого мы должны сопровождать. На заднем плане наша база тягает лут силовым лучом



Найди сто отличий. Все навесное оборудование правильно отображается на корпусе корабля



кораблями, небольшой набор служебных окон. Игра просто напичкана разными фенечками, направленных на упрощение жизни игрока. Как вам, к примеру, постановка на паузу в самых критичных случаях? Обнаружили пиратов - автоматическая пауза, дающая вам возможность оценить обстановку, сгруппировать истребители как надо и отдать нужные команды. У одного из кораблей запас прочности упал ниже пятидесяти процентов? Опять пауза, гоните его в док. У вас на борту особо ценная ракета, которую вы решили приберечь для папы-пирата? Отключайте пусковую установку прямо в космосе. Хотите рассмотреть корабль поближе? Все решается двойным кликом. Торговля занимает ровно два щелчка мышью и один драг-и-дроп. Снаряжение устанавливается тем же драгом или простым двойным щелчком, никаких тебе дополнительных опций и прочей ерунды. Интерфейс, не побоюсь этого слова, изумителен. Я заливался слезами полного и абсолютного счастья.

Легкое неудобство вызывает только меню специальных свойств и вооружений каждого истребителя. Эти меню все время приходится держать открытыми, иначе процесс доступа к ним занимает целых (страшно подумать!) два клика.

Так зарождается Вселенная

А теперь о самом вкусном. Вы когда-нибудь видели большущий корабль, выходящий из портала? Кто скажет "видел", тот пусть первым бросит в меня камень. Жалко, что в игре нет миссии, в которой нужно пятьдесят раз войти в портал и выйти из него. Смотреть можно долго, изредка прерываясь на быстрые перекуры.

О самих кораблях можно сообщить немного. Кто сказал, что они должны быть уродливыми и окрашенными в бездонно-черный цвет, чтобы не отражать света? Полнейшая чушь! Космические корабли должны выглядеть и окрашиваться именно так, как это сделано в ЗВ. Сдержанные серые оттенки и строгие линии, за исключением пиратов, которым по роду службы положено выглядеть вызывающе. Обводы кораблей меняются в зависимости от того, какое оружие вы подвесили. Все это круто, вне всякого сомнения.

А теперь о спецэффектах. Вы знаете, как распространяется взрывная волна в безвоздушном пространстве? Судя по всему, дизайнеры игры неоднократно побывали в космосе, откуда и срисовали не один взрыв. Ох, до чего же красиво все это выглядит... Так и хочется летать по системе и выносить все попадающиеся под руку станции. Я уже не говорю о выстрелах плазменных пушек, пуске ракет и о результатах их попадания во вражеские корабли. В общем, всем бросать DOOM 3 и незамедлительно бежать в космос на просмотр феерического зрелища. И это притом, что в опциях видео очень ограниченное число параметров, то есть, это все заложено насмерть, и пусть даже у вас дохлая видеокарта, вы все равно сможете увидеть большую часть того, что разработчики хотели вам показать.

И над всем этим нежно и непридуманно возвышается стильная и приятная музыка. Выше всяких похвал, без вариантов. ЗВ - одна из немногих игр, в которых мне не захотелось отключить звук, с чем и поздравляю разработчиков. Нечто эдакое космическое, иногда отдаленно напоминающее что-то от Pink Floyd, а иногда по-

хожее на домашнее музицирование исполнителя блюзов, пытающегося освоить электронные инструменты. Остается только пожелать разработчикам выложить треки на сайт, я с удовольствием бы скачал и слушал такую музыку в процессе работы. Приятно и не отвлекает от главного.

Пахнуло свежестью и отработанным окислителем

Игра находится где-то по центру между двумя самыми известными представителями околосмических жанров - Homeworld и X-Tension. В ней есть элементы обеих игр, но все же она совсем другая, очень своеобразная и интересная.

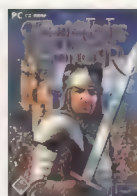
В течение всего процесса не оставляет чувство легкой недоделанности, эдакой незавершенности игры. Нет, я не хочу сказать, что она недоработанная, с этим у X-Bow все в порядке. Просто здесь, можно сказать, культивируется слегка заметное чувство нехватки чего-то особенного. В войне, в торговле, в миссиях, то есть практически повсюду. Возникает мысль, что разработчики реализовали не все, что задумывали. Может быть, это были десятки и сотни звездных систем с пиратами и торговцами? Или обширная система квестов и большие отряды наемников, бороздящих космос под вашим командованием. Основа заложена - в игре есть изюминка и настоящий, стопроцентный драйв. Осталось только чуть-чуть поднапрячься, и мы получим просто культовый продукт. Как вам идея - "Звездные волки, Инкорпорейтед"? Так хочется надеяться, что скоро...

РЕЙТИНГ	
ГЛОБАЛЬНЫЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★☆☆
ГРАФИКА	★★★★★★★★☆☆
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★☆☆
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★☆☆
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★☆☆
8.0	

Честь не продается...

А мастерство не пропьешь!

Владимир ВЕСЕЛОВ



Род Мюнхгаузенов всегда мечтал породниться с родом фон Туттен, поэтому, когда у них родилась девочка, я в свою очередь родился не только мальчиком, но и мужем.
К/ф "Тот самый Мюнхгаузен"

★ Жанр: Глобальная RTS ★ Издатель: Electronic Arts. Новый Диск ★ Разработчик: Black Sea Studios. SUNFLOWERS
★ Русское название: Knights of Honor. Рыцари чести ★ Рекомендуются: Pentium 4 1,5 GHz, 512 MB RAM ★ Сайт: www.knights-of-honor.net

Никак не могу понять, зачем все эти короли, князья и прочие герцоги старались породниться с другими королями, князьями и герцогами? Какой в этом смысл? Все равно ведь в междоусобных разборках на родство никто никакого внимания не обращал. Возьмем последнего нашего царя Николая II, он ведь был кузеном последнему германскому императору Вильгельму II. Было бы логичным, если бы кузен Ники вместе с кузеном Вилли при помощи кузена Джорджа (короля Англии Георга V) ополчились на безродного выскочку Пуанкаре (президента Франции). Или постарались бы обкусать с краев державу турецкого султана, который, мало того, что был нехристом, так еще и совершенно никому родственником не приходился. Так нет же, почему-то два кузена объединились с безродным выскочкой, а третий кузен взял в союзики нехристию.

Есть и еще один вопрос, который никак не дает мне спокойно дремать на печи: как это разработчики рискуют делать игры на, скажем так, избитые сюжеты? Да еще если на эти сюжеты уже существуют общепризнанные шедевры.

Наш сегодняшний пациент поможет разрешить оба вопроса.

"Это не герцог, а половая тряпка"

Действие игры протекает во временной период, который не помню кто охарактеризовал следующим образом: "Века были так себе, Средние". Так что имеем феодальную раздробленность, полное бесправие производящих классов и запутанные междинастические связи. Это с одной стороны, с другой же не так давно на эту тему появилась прекрасная игра от наших шведских друзей Crusader Kings (я уж не говорю об их же Europa Universalis, Crown of the North и Two Thrones). Так что соревноваться "Рыцарям чести" придется с весьма именитыми соперниками. Однако их это совершенно не пугает, более того, они даже дают соперникам фору, предлагая играть на их поле: и временной период, и территория в КоН практически те же самые, что и в СК. Имеется три точки старта: тысяча

новый, тысяча двухсотый и тысяча триста пятидесятый годы, географические же рамки ограничены Европой, Северной Африкой и кусочком Азии. Однако, забегая вперед, скажу: уже в самом начале игры "черноморцы" приготовили нам сюрприз. Хотя с политической точки зрения ситуация в каждой точке старта фиксирована (т.е. государства имеют те же границы, которые были в действительности), экономическая ситуация каждый раз генерится заново. Начав игру в 1000-м году за, скажем, Владимирско-суздальское княжество, вы всегда будете иметь пять провинций, но какие именно в этих провинциях будут иметься постройки и ресурсы неизвестно. А, надо сказать, наличие или отсутствие каких-то ресурсов здорово влияет на направление вашей экспансии и на стиль игры вообще. Но об этом ниже, а пока переносимся на игровой экран.

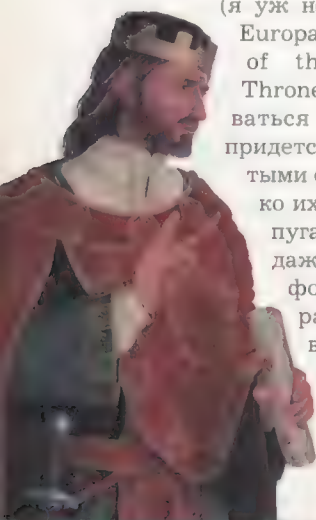
"Чтобы через полчаса в лесу было светло, сухо и медведь!"

На первый взгляд, картина привычная: карта разбита на провинции, в каждой имеется город, в котором что-то производится. Однако сразу же бросается в глаза, что кроме города есть и еще какие-то поселения, между которыми бродят пейзажи, курсируют повозки. Это, пожалуй, главная оригинальная фишка игры: богатство и производственная мощь провинций определяется отнюдь не только городами. Приглядимся повнимательней к ка-



кой-нибудь провинции, ну, хотя бы, к Финляндии. Кроме столицы обнаруживаем несколько поселений, над каждым из которых висит значок (крест, скрещенные топоры, монетка или колос). Это означает, что в поселении производится данный ресурс.

Внешне система ресурсов в игре очень запутана, но если вникнуть глубже, то весьма логична. Есть ресурсы глобальные (золото, книги и кресты), они добываются во всех провинциях, но аккумулируются в общей казне. Есть ресурсы локальные (пища и топоры), которые расходуются в том же месте, где добываются. Наконец,





До Total War далеко, но определенная красота и интерес присутствуют

есть ресурсы бонусные: в некоторых провинциях могут присутствовать залежи каких-то ископаемых, леса с ценными породами зверей или же просто удобные для обработки земли. Построив соответствующее сооружение, вы сможете добывать бонусные ресурсы. Некоторые из них непосредственно используются в хозяйстве (например, лошади нужны для производства конных юнитов), другие позволяют возводить полезные здания (например, если в городе производятся чернила и пергамент, можно построить в нем библиотеку). Но, самое главное, собрав в своей державе определенный набор бонусных ресурсов, вы получаете глобальный бонус, воздействующий на все провинции или же улучшающий качество ваших армий.

Что интересно, для получения глобальных бонусов вовсе не обязательно их производить, можно их покупать в ближних и дальних державах. Есть даже целый ряд экзотических ресурсов (шелк, слоновая кость, пряности и т.д.), которые только покупаются. Словом, тут игра приближается к "Цивилизации", что само по себе уже хорошо.

"Война, это не покер, ее нельзя объявлять, когда вздумается"

В военной области тоже есть свои приятные сюрпризы. Опять же, внешне все привычно: нанимаете военачальника (можно назначить таковым сына или же самому взгромоздиться на коня), комплектуете армию и отправляете ее в бой. Однако уже при найме армии выясняется любопытная



Имеется 23 умения военачальников, но только шесть слотов для их размещения. В результате каждый военачальник будет иметь какую-то специализацию. Кто-то станет специалистом по осаде городов, кто-то будет лучше руководить пехотой, а кто-то - кавалерией

особенность - чуть ли не в каждом городе ее состав будет иной. Дело в том, что есть общие юниты, которых можно нанимать везде (естественно, после постройки соответствующих зданий), и есть локальные юниты, которых можно нанимать только в определенных провинциях. Наконец, имеются юниты, закрепленные за каждой из держав. Это немного напоминает систему рас в NoMM, но чисто внешне.

Сами боевые действия подразделяются на схватки в открытом поле, осаду городов и разорение деревень. Так как основные ресурсы производятся в конкретных местах (деревнях, монастырях и гаванях), то, разгромив какую-нибудь деревню, вы лишите неприятеля производимого в ней ресурса. Кроме этого вы слегка подорвете мораль защитников города. Поэтому иногда бывает полезно пройтись огнем и мечом по всей провинции, прежде чем приступить к осаде ее столицы.

Бои могут проходить, как в автоматическом режиме, под руководством соответствующего командира, так и под вашим чутким руководством. Не скажу, чтобы управлять боем было сложно и интересно: оформлен он весьма средне, однако в упоминавшихся выше ана-



Время от времени в игре происходят выборы "Императора Земли". Чаще всего они заканчиваются ничем



логичных играх и того нет. Так что и тут имеем определенный плюс.

“И в семейной жизни давайте-ка, обойдемся без фантазий”

Пора, наконец, перейти и к династическим вопросам. Семья может состоять максимум из восьми человек – король с королевой, трое принцев и трое принцесс. Также имеются, скажем так, царедворцы, числом до девяти штук. Эти ребята могут командовать армиями, руководить провинциями, вести торговлю, выполнять шпионские функции (да, да, в игре есть шпионаж, причем достаточно интересный). Специализаций для придворных всего шесть, вариантов же их использования четыре. Дело в том, что на руководство провинцией можно назначать четырех разных специалистов: один из них ускоряет строительство, другой повышает доход, третий увеличивает производство продоволь-

ствия, четвертый же умирят недовольных. Вместо придворных можно задействовать сыновей.

Дочерей же нужно выгодно выдать замуж. Что значит выгодно? А то, что за никчемную дуру, которая даром ест ваш хлеб, можно выторговать неплохой калым (иногда даже парочку провинций). Сыновей тоже полезно оженить, причем и это делать нужно с толком. Вот в моей практике был случай: выдал я сына за киевскую княжну и через некоторое время помер (ну да, да, не я, а мой персонаж), а немного погодя помер и князь киевский. После меня державу унаследовал мой сын, киевский же престол остался без прямого наследника. Вообще-то в таких случаях место князя занимает один из военачальников, однако родственники



покойного могут предъявить права на часть наследства. В данном случае мне достались две провинции, Молдова и Валахия, хотя и пришлось за них немного повоевать.

Как видите, смысл в династических играх есть, причем немалый, так что короли, князья и прочие герцоги не были такими уж дураками.

“А что если не побояться и соединить?”

Чтобы не утомлять читателя, я лишь слегка прошелся по фишкам и фишечкам игры. Что интересно, совсем оригинальных среди них нет, все они где-то встречались, кем-то и как-то использовались. Однако разработчики КоН не побоялись заимствовать идеи из самых разных жанров, от примитивных RTS до вершины человеческой мысли – “Цивилизации”. В результате получилась весьма интересная игра, революционной ее назвать нельзя, но некоторую бурю в стакане воды она, несомненно, произведет.

РЕЙТИНГ	
МИРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
8.3	



ROME

TOTAL WAR

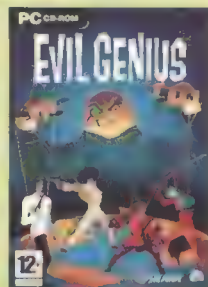


Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

ТРЕНАЖЕР ЗЛОГО ВЛАСТЕЛИНА

Зло просто обязано
быть смешным!
Crazy Loonies

Жанр: Экономика/Стратегия • Издатель: Vivendi Universal Games • Разработчик: Elixir Studios
Рекомендуется: Windows 4.0.5 Cpu: 133 МГц RAM: 3Д-уск. (44 Мб) • Сайт: www.howevilareyou.com



Быть плохим – весело! Под этим лозунгом родилось целое поколение антигероев, ставших кумирами общества. Но признаюсь вам как настоящий Злой Гений, всем им далеко до меня. Куда вы лезете, мистер Верцетти? Ваши амбиции не простираются дальше вышибания ежедневной дани из наркоторгащей и прочей мелочи. В очередь, господин Лем! Все равно вам не суждено затмить обожаемого публикой белого-унд-пушистого Максимку. И вы, госпожа Дарт Рэван, тоже можете идти пить чай! Ваши черная ряса и нефункциональная маска устарели еще в 80-х гг. прошлого века, а попсовая лазерная указка вообще позорит образ настоящего сверхзлодея. Что-то не вижу тут некогда столь всеми любимой стержовки Элексис Синклер... ах да, забыл: о жмуриках или хорошо, или никак. Итак, на сцене остаюсь только я – Evil Genius, злодей из злодеев! Смысл всей моей жизни прост: захватить власть над миром! И, поверьте, ничто меня не остановит – ни так называемые “супергерои”, ни ваши жалкие “антизлодейские организации”! Ха-ха-ха-ха-ха! (полчаса зловещего смеха).

Конечно, работа суперзлодея опасна и трудна. Вы думаете, раз у меня есть армия приспешников, сеть шпионов по всему миру, укрепленное убежище на необитаемом острове и план захвата мира, мне можно почивать на лаврах и ничего не опасаться? Как бы не так! На самом деле, легкая жизнь – не мой выбор. Настоящий Злой Гений должен работать по 25 часов в сутки, чтобы всегда быть на шаг впереди своих врагов. Кроме того, в погоне за мировой славой нельзя забывать и о том, что творится на родном острове: мало ли, вдруг какой-нибудь праздный турист случайно забредет на секретный

полигон, а потом еще и донесет куда не надо? Впрочем, обо всем по порядку.

Мой дом...

Штаб-квартира на необитаемом острове – это сердце моей злодейской организации. Именно отсюда разнообразные плохиши выезжают в командировки по всему земному шару, куда же они свозят награбленное золотишко, украденные технологические новинки и ценных заложников. Поэтому я всегда обязан следить в оба глаза за тем, чтобы в родных пенатах все шло по плану. Для начала нужно обеспечить приток рабочей силы в лице простых трудяг (Workers). Эти жалкие людишки годны только для того, чтобы вкалывать, вкалывать и вкалывать! Вербовка происходит автоматически, причем деньги мне приходится тратить только на подготовку в темпе вальса – сиречь, можно вовсе не затратить ни гроша и ограничиться одним рабочим в минуту, а можно за кругленькую сумму ускорить процесс в пару десятков раз. О зарплате, понятно, речи не идет: у меня работают за удовольствие от сознания своего вклада в дело мирового Зла!

Тем не менее, у всех моих слуг есть ряд показателей, которые все-таки лучше держать ближе к максимуму.

Например, выносливость, – вымотанный до предела рабочий, увы, не представляет никакой ценности. Или лояльность – иногда какому-то вольнодумцу в голову могут придти нехорошие мыслишки о дезертирстве.

Поэтому приходится, скрепя сердце, идти на поводу у низменных потребностей толпы и строить для персонала казармы, столовые, библиотеки, тренировочные залы и комнаты отдыха. С казармами связан еще один любопытный момент – в них устанавливаются ящики (Lockers) для личных вещей служащих. Увы, хранить свои шмотки в общей куче людишки почему-то отказываются, поэтому количество ящиков определяет максимально возможный приток рабочей силы. Да,

пока не забыл: для повышения лояльности персонала служит тюрьма, желательно еще и с камерой пыток в комплекте. Ничто не укрепляет веру в начальство лучше, чем публичные экзекуции.

Разумеется, все строительные процессы я возлагаю на рабочих – от меня требуется только отметить участок скалы (логово-то мое находится в тверди земной – так надежнее) под комнату, а потом указать там местоположение объектов вроде вышеупомя-



нутых шкафчиков, кроватей или тюремных камер. Кроме комнат для персонала, необходимо оборудовать еще ряд жизненно важных помещений. В первую очередь, конечно, нужно позаботиться о личном кабинете, где непременно следует установить шикарное (и жутко дорогое) Кресло Главного Злодея, а также стол переговоров для общения с коллегами по ремеслу. Ни в коем случае нельзя забывать о комнате управления, которую следует оснастить компьютерной техникой по последней моде. Еще на территории базы необходимо соорудить личную электростанцию (сидеть без света – то еще удовольствие), морг (тут вам не Warcraft, трупы сами не исчезают) и, разумеется, огромный сейф для хранения награбленного. Со временем нужно будет оборудовать научную лабораторию: где вы видели суперзлодея без десятка сумасшедших ученых за пазухой?

...моя крепость!

Конечно же, сооружение оплота мирового Зла не может слишком долго оставаться незамеченным. Начнем с того, что на острове регулярно высаживаются какие-то незадачливые туристы. Я, разумеется, нагло манкировал предложением построить отель (за восемьдесят, простите, тысяч монет!) для отвлечения внимания этих недотеп от моей базы и решаю все проверенным методом: за шкуру и в катажку. Если свободных мест нет – в расход. И все равно кому-нибудь удастся смыться и настучать о творимом безобразии, и тогда на остров начинают, аки вороны хищные, слетаться агенты всех стран. Кого тут только нет! Британские инспектора в безвкусных шляпах-котелках, развратного вида американские шпионки, черные и белые ниндзя (почему-то из Ки-

тая), не говоря уже о наглых и пронырливых багдадских ворах! А чего стоят разведчики из стран соцлагеря! Все, как на подбор, либо бритоголовые золотопогонные молодчики, либо мрачные барышни в юбках цвета хаки. И это еще не предел! Когда терпение какого-нибудь президента или генсека истощается, на остров выбрасывают отряд спецназовцев. Они тут же начинают по-армейски "культурно" развлекаться: стреляют во все, что движется, а что не движется – нагло ломают! Варвары. Но спецназ – цветочки. Ягодки – это так называемые "суперагенты". Типа Джеймса, пардон, Бонда или (не к ночи будь помянута!) Екатерины

Стрельниковой. Что эти звери способны сотворить, фанаты "Остина Пауэрса" не хуже меня знают.

Но я на то и сверхзлодей, чтобы показать всем этим выскочкам, где зерги зимуют. Мои линии обороны начинаются еще за пределами базы – пришлось-таки выстроить пресловутый отель. Затраты колоссальные, но игра стоит свеч: нахлобачившись бесплатной текилы и разомлев от легкой музыки, вражеские шпионы резко охлаждаются к своим служебным обязанностям. А того, кто с похмелья все же умудрится доковылять до входа в мой бункер, ждет куча "приятных" сюрпризов в виде разнообразных ловушек. Ох, ну и простор же тут для моей извращенной фантазии! Незадачливый агент задевает сенсор – и его сдувает ветром из гигантского вентилятора



Красный Ваня – истинный джентльмен, дам на руках носит...



Слегка одетая дамочка на стуле — на самом деле злобная шпионка. Попадется, девочка!



Между прочим...

Любопытный сюрприз: русские в Evil Genius говорят на чистом русском! По крайней мере, советские разведчицы, созерцая "лунную походку" Майкла Джексона в исполнении охранника, без малейшего акцента выдают: "Нет, не надо! Только не это!" А вот Красный Ваня говорит по-английски, причем почему-то с австрийским акцентом, наверное, подражает губернатору Калифорнии в роли русского мента из "Красной жары".

И, в завершение темы, – за Ивана! Вы посмотрите, как эти извращенцы из Elixir Studios изобразили русского мафиози! На скрине не видно, что у него еще две казацкие шашки за спиной на манер самурайских катан... Нет слов, одни междометия.



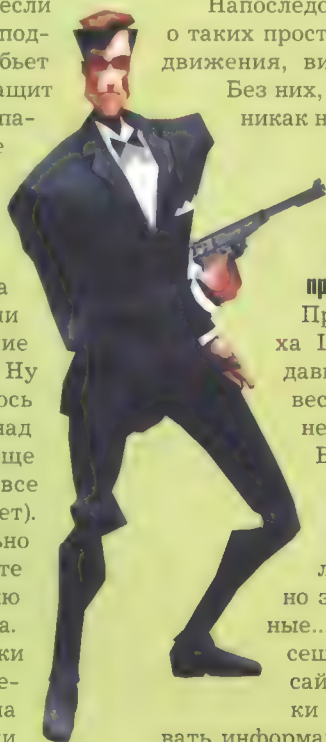


На фотографии — глиняные фигурки персонажей для игры (в конце, даже не подозревая, почему)



(прямо как в “Продавце воздуха”) на, скажем, улей с бешеными пчелами, оттуда магнитом затягивает в бассейн с пираньями, потом хорошенько прожаривает электрошоком и подрумянивает огнеметом... А если бедняга еще жив, к нему подбегает толпа охранников, бьет по причинным местам и тащит на допрос, откуда на моей памяти еще никто живым не выходил, ибо методы там используются такие, что кровь в жилах стынет. Чего стоит только скоростное раскручивание на вращающемся кресле или любительское исполнение танцев Майкла Джексона! Ну а когда я лично спускаюсь в казематы поиздеваться над пленниками, тогда вообще хоть “караул!” кричи (все равно, правда, не поможет). Слава об этом моментально разносится по всей планете и способствует увеличению моего злодейского рейтинга.

Впрочем, не все ловушки так уж негуманны: к примеру, можно разместить на окружающей территории пла-стиковые макеты прекрасных дам, зовущих на помощь. Богородные шпионы тут же бросаются на выручку и забывают о своей миссии. Другой эффективный метод — расставить по округе автоматы по раздаче фальшивых денег. Жадные наймиты буржуазного капитала не преминут набить карманы зелеными бумажками и поскорее смотаться с острова. Кстати, иногда имеет смысл действительно предать забвению (на время, конечно же) идеи массового геноцида и сосредоточиться на таких вот отвлекающих маневрах. Дело в том, что вышеупомянутых супершпионов так просто не убьешь, их вооб-



ще убить практически невозможно. Так что мне даже лучше, если какой-нибудь Агент 007 потыкается в окрестностях, не найдет ничего подозрительного и спокойно свалит на родину.

Напоследок — не стоит забывать о таких простых вещах, как датчики движения, видеокamеры и сирены.

Без них, сами понимаете, нынче никак нельзя. Иначе получается, что спят солдаты и не чувят, что у них шпион ночует.

Хорошими делами прославиться нельзя

Правда, правда была старуха Шапокляк (кстати, недавно у себя в кабинете повесил ее портрет — в дополнение к хрестоматийным Вейдеру и Дракуле). Злодей должен творить зло! Разумеется, я лично сижу безвылазно на своем острове, но зато руки у меня длинные... В перерыве между посещениям чатов и порносайтов мои компьютерщики умудряются выискивать информацию о возможности совершения каких-нибудь злодеяств в окружающем мире. К примеру, о произведениях искусства, которые могут украсить мою сокровищницу, или о важных ученых, коих просто необходимо похитить и расколоть на предмет ценной информации. Так что мне приходится регулярно отправлять своих слуг в большой мир. Кроме совершения этих самых злодеяний (которые отмечены на карте красивыми огоньками), мои агенты могут выполнять три типа работы в регионе: планировать новые гадости (Plotting, открывает новые виды злодеяств), грабить население (Stealing — это, кстати, главный источник дохода) и

прятаться от правосудия (Hiding). С планированием лучше всего справляются научные сотрудники, с грабежами — силовики, а прятаться все умеют одинаково хорошо. Уходить в подполье нужно, когда на карте в данном регионе возникает фигурка полицейского, означающая, что правоохранительные органы вышли на след и лучше все-таки пересидеть опасность, не занимаясь ничем противозаконным.

Удачно проведенные нехорошие действия способствуют увеличению моего злодейского рейтинга (Notoriety). Чем этот рейтинг выше, тем большим уважением я пользуюсь в криминальном мире и, соответственно, ширится приток добровольцев, спешащих встать под мое черное знамя. Но вместе с тем растет и показатель риска (Heat): после особо дерзких преступлений государства начинают проводить облавы на моих агентов, а то и закидывать на остров своих головорезов.

Для выполнения злодеяств нужны сотрудники специфического типа и в определенном количестве. Сам процесс занимает какое-то время и, как правило, стоит жизни большинству участников даже в случае успеха (впрочем, мне-то какая разница?) Жаль, но наблюдать за этим лично я не могу: все отображается в виде условных обозначений на карте, а на остров мне привозят только добычу.

Помимо одиночных злодеяств, увеличивающих мой рейтинг и пополняющих казну, существует ряд ключевых задач, нацеленных, разумеется, на завоевание власти во всем мире! Сбор глав международного преступного сообщества, разработка сверхмощного лазера для сугубо (не)мирных целей, превращение жителей Земли в покорных зомби — вот такими милыми проказами я вношу приятное разнообразие в свой досуг.



Потому что мы - банга

Как я уже говорил, изначально у меня имеются лишь рабочие. После постройки тренировочного зала они могут повышать квалификацию: обучаться для работы охранником (Guard), техника (Technician) или лакея (Valet). Охранники занимаются обороной базы, техники — ремонтом, а лакеи — обслуживанием персонала и туристов. В дальнейшем каждый служащий может продвигаться по служебной лестнице: так охранник становится сначала наемником (Mercenary), затем на выбор снайпером (Marksman) или рукопашным бойцом (Martial Arts). Техник прокачивается до обычного ученого (Scientist), затем — до биохимика (Biochemist) или спеца по квантовой физике (Quantum Physicist). Наконец, лакей может выучиться на PR-специалиста (Spin Doctor), а потом повыситься в ранге до дипломата (Diplomat) или плейбоя (Playboy). Как нетрудно догадаться, каждый хорош в своем деле: снайпер “уберет” неугодного политика, ученый проведет диверсию во вражеском НИИ, а дипломат убедит кого угодно в чем угодно. Польза от них есть и на родной базе: на научных сотрудников возлагается разработка нового оборудования, силовики прекрасно подойдут для разборок с вражеским десантом, а плейбой незаменим в казино, где он будет раскалывать наивных туристов на дензнаки.

Проблема в том, что просто так обучать новых слуг нельзя. Сперва необходимо оборудовать тренировочный зал нужными предметами — лабораторными столами для техников, стрельбищем для снайперов и т.п. Потом нужно похитить какого-нибудь умника, соображающего в этой области (к примеру, для обучения лакеев нужна горничная, а для тренировки силовиков — шеф охранного агент-

ства). Разумеется, так просто учить моих слуг уму-разуму он не будет, поэтому его необходимо как следует допросить. Как правило, умник после этого отправляется в морг вперед ногами, зато сам “допросчик” превращается в специалиста в этой области и может приступать к обучению персонала.

Кроме простых служащих, у меня имеются особые подручные (Henchmen). Это весьма колоритные плохиши, которых привлекает мое богатство, власть и злодейский рейтинг. Среди них есть такие харизматичные личности, как злощный Красный Иван, негр Эли Барракуда с прической в стиле тарантиновского Джулса или толстенная старушенция Матрона, серийная убийца. Подручные гораздо круче простого “пушечного мяса”, обладают рядом сверхспособностей и могут накапливать опыт в процессе истребления враждебных личностей. Следуя варкрафтовской терминологии, их можно было бы назвать героями, но неохота оскорблять приличных злодеев эти мерзким словечком. Кстати, подручных невозможно убить: даже если содержание свинца в теле злодея превысит содержание кровяных телец, он просто грохнется в обморок, а через пару минут очухается. Единственное “но” — суперагенты все же умеют убивать подручных, но даже в этом случае у каждого моего прихвостня есть три жизни в запасе.

Кстати, т.к. на территории базы присутствую и я собственной перцовой, теоретически меня даже могут



убить (многие уже пробовали, но где они?). Для обеспечения безопасности я всегда таскаю с собой бодигарда, а недавно и вовсе, следуя моде, изготовил клон. Мини-Я, иди к папочке!

Поступай правильно — будь плохим!

Быть Злым Гением не так уж и весело. Как и любая работа, на каком-то этапе даже завоевание мира может превратиться в рутину, а порой и вовсе становится настолько скучно, что начинаешь подумывать об уходе на пенсию...

Стоп, что это там? На острове высадились вражеские спецназовцы? Что, с ними и Агент 007? Ахтунг! Красная тревога! Всем вооружиться, огонь на поражение! Или нет, лучше брать гадов живьем! Подготовить камеру пыток, сегодня вечером для всего персонала будет бесплатное садомазо-шоу! А завтра из командировки вернутся мои агенты с украденным из секретной НАТОвской лаборатории суперлазером, и тогда все вы, жалкие людишки, у меня попляшете! Ха-ха-ха-ха-ха! (полчаса зловещего смеха).

Н

РЕНТИНГ	
ОБЩЕЕ ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★★★
8.3	

МОДАИНГ

НЕ УМРЕТ

НИКОГДА



На первый взгляд, разработчики *Evil Genius* не очень-то дружелюбны по отношению к создателям модов и конверсий. Ни фирменного редактора карт, ни конвертеров моделей и текстур – словом, какая-то седая древность, словно и не было никогда *Warcraft III* с его мощнейшим *World Editor*. Но не стоит дожидаться, пока армия фанатов сама разработает все необходимые инструменты. Создание новых карт, изменение способностей и графики юнитов – все это возможно уже сейчас.

Вам и карты в руки

Для начала надо рассказать об официальном редакторе карт. Вообще-то он использовался разработчиками только при тестировании игры. Его применение формально можно приравнять к чит-кодам, ибо он позволяет прямо в игре совершенно бесплатно расставлять новые объекты, создавать помещения и обставлять их предметами злодейского обихода. Но там, где читеру мерещится “легкий путь” и возможности для мошенничества, наш человек видит простор для творчества. Почему бы не засадить территорию вокруг базы пальмами и кактусами, не украсить личный кабинет персидскими коврами и не возвести вместо несчастного отеля целый городок с парой дополнительных вертолетных площадок? Все в ваших руках.

Редактор загружается через консоль. К сожалению, последняя (вызы-

ваемая хрестоматийной тильдой “~”) недоступна для простых смертных. Но не для сверхзлодеев! Вот что поведали нам разработчики на допросах с применением запрещенных Женевской конвенцией методов (это, кстати, были их последние слова): в папке *DynamicResources/Config* (в корневой директории игры) лежит файл *Default.ksb*. Откройте его Блокнотом (aka Notepad) и добавьте в самом низу строчку “ToggleDebugCommands: Alt+D” (без кавычек). Теперь консоль можно вызвать во время игры нажатием Alt+D. Для активации редактора наберите “DF_LEVELDESIGN 1” (здесь и далее – без кавычек). Также неплохо было бы активировать мгновенное строительство (“DF_BUILDINSTANT 1” и “DF_BUILDINSTANTOBJECTS 1”), иначе даже для размещения пальм и камней вам понадобятся рабочие. Чтобы получить доступ к объектам ландшафта и т.п., введите либо “GIVEALL” (дает ВСЕ объекты в игре, скроллить придется до-о-олго), либо “GIVE <число>” (где вместо <числа> нужно указать номер объекта, 1100-1111 – поверхность, 21000-21021 – прибрежные скалы, 20103, 20112-20117 – скалы вокруг базы). Чтобы вывести список всех возможных консольных команд, введите “HELP”.

Пара советов по редактированию. Во-первых, для размещения объектов на своей базе лучше отключить редактор (командой “DF_LEVELDESIGN

0”) и пользоваться рабочими, иначе могут возникнуть глюки. Во-вторых, не стоит размещать на первом (пустынном) острове элементы второго (тропического), и наоборот – это может привести к зависанию игры.

Цифры решают все!

Разумеется, одного картостроительства для полноценного моддинга мало. Получившиеся карты неплохо было бы застроить новой недвижимостью и заселить новыми персонажами. К счастью, инструментарий, позволяющий сделать это, хоть и не встроено в игру, но тоже легко доступен. Вернемся к папке *DynamicResources*. Там, помимо всего прочего, содержатся те данные игры, которые можно изменить: “сохраненки”, скриншоты и т.п. Сюда же кладутся измененные файлы из игровых архивов (см. ниже). В первую очередь, нас интересует вложенная папка *BalancingSpreadsheets*. В ней находятся таблицы с числовыми характеристиками всех игровых объектов: от агентов и злодеев до предметов мебели (*Agent_Stats.csv*, *AOI_Stats.csv* и т.д.). Открываются эти файлы с помощью *Microsoft Excel* (они соответствуют “родному” формату *.csv), но удобнее опять воспользоваться Блокнотом. Файл представляет собой текстовый список объектов. Напротив каждого объекта располагаются (через запятую) числа: цена, здоровье, броня и т.д. Всего таких значений несколько десятков, к тому же они различаются в зависимости от файла (понятно, что у тумбочки и у суперагента совершенно разные наборы характеристик). Впрочем, все не так страшно – пояснения по каждому из пунктов даны в самом начале текста. Таким образом, совсем нетрудно сделать своих прислужников неуязвимыми сверхбойцами, снизить расходы на базу в сотни раз, а вражеским шпикам поставить окончательный диагноз “имбецил с дистрофией 1-й степени и патологической неспособностью к трезвой оценке ситуации”. Или, наоборот, сделать игру на порядок сложнее и интереснее путем приближения характеристик героев и злодеев к стандартам “бондианы”.

Прикладная хирургия

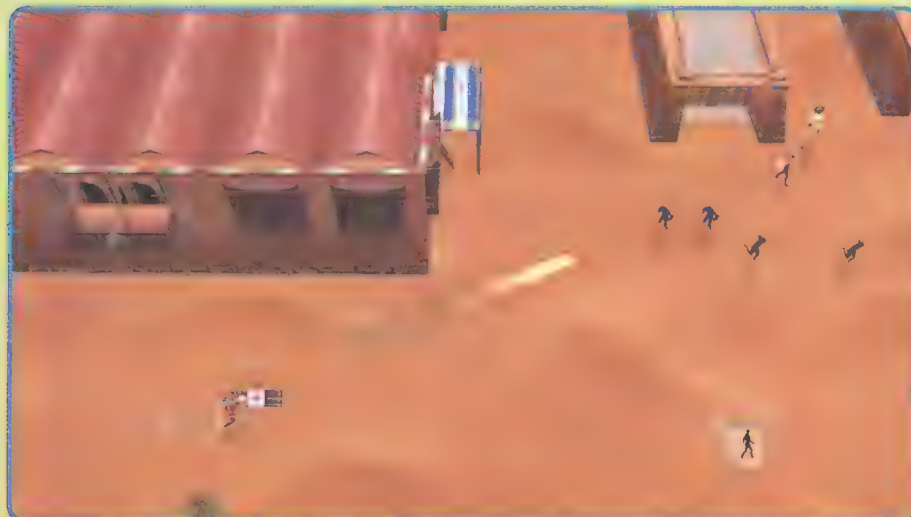
Не стоит, однако, ограничивать свои аппетиты только тем, что лежит на поверхности. Поэтому приступим-ка мы к вскрытию! Для “трепанации” игровых архивов нам понадобится





Вот это и есть эмансипация

программа Erb Reader, которую можно скачать по адресу evilgenius.greatnow.com (всего-то 18 килобайт). Работает сей софт через командную строку. Для тех, кто подобно Доктору Зло прилетел к нам на машине времени из застойных 1960-х, мы вкратце поясним, что это за зверь.

Искомые архивы лежат в папке ResourcePak, расположенной в основной директории игры. Распаковываем туда наш Erb Reader. Затем запускаем окошечко DOS (Пуск → Все программы → Стандартные → Командная строка). В командную строку вводим (без кавычек) 'cd <путь к папке ResourcePak>'. Т.е. если Evil Genius установлен в c:\games\Evil Genius, то набираем 'cd \games\Evil Genius\ResourcePak'. Теперь последовательно вводим три команды: 'erbreader AudioResource.erb', 'erbreader LResource_en_UK.erb', 'erbreader Resource.erb'. Все три основных архива игры будут тут же распакованы с соблюдением структуры каталогов (готовьте гигабайт свободного места на винте). Если нужно распотрошить какой-то один архив, то введите 'erbreader <имя архива>'.


Все, господа Злые Гении, с рутинной покончено. Приступаем к самому интересному.

Нет границы меж Добром и Злом

Все файлы лежат в открытом виде и доступны для редактирования. Увы, вставить в игру модельки из Warcraft III или хотя бы приклеить злодейке Алексис физиономию любимого преподавателя по "финансам" пока не представляется возможным. Проблема в том, что игровая графика содержится в нечитаемом обычными редакторами формате, а программы-конвертеры еще не созданы. Поэтому придется ограничиться детальным изменением текстовых и численных характеристик объектов.

В папке EntityDescriptions, что в архиве Resource.erb, лежат файлы с описанием entities (игровых объектов). Всевозможных характеристик там вагон и маленькая тележка. На порядок больше, чем в вышеупомянутых csv-таблицах. К примеру, в описаниях игровых персонажей помимо показателей здоровья, лояльности и т.п. содержится информация об игровой мо-



Признайтесь, вы всегда хотели выглядеть, как Ice Queen! Не ничего проще



"Свет мой, зеркальце, скажи..." Да, Максимилиан определенно сменил ориентацию

дели и анимации (соответственно, третья и четвертая строчка сверху). Если, допустим, заменить у Максимилиана строчку Filename=AnimSet_GeniusMaximilian.as на Filename=AnimSet_FemaleGenius.as (из описания Алексис), то мы снабдим его анимацией злой дамки: Максика начнет симптоматично вилять филенной частью своего тела и время от времени смотреться в карманное зеркальце (см. скрин). Можно, наоборот, заменить третью строчку, и тогда Максим изменит не манеры, а внешность. Путем подобных манипуляций несложно заселить свою базу туристами, поменять лакеев на горничных, охранников — на русских спецназовцев, а приспешников мирового Зла — на прекраснородных супергероев. Кстати, чуть не забыл: чтобы измененный файл работал в игре, нужно скопировать его в папку DynamicResources.

К сожалению, объем статьи не позволяет подробно описать все аспекты редактирования. Да и многие вопросы пока остаются без ответа, ибо игра вышла совсем недавно, и фанаты только-только начинают возделывать нивы моддинга. Поэтому впереди еще непочатый край работы, и не исключено, что через некоторое время мы снова вернемся к данной теме.



Отправьте SMS на номер 1615 с кодом* выбранной картинки

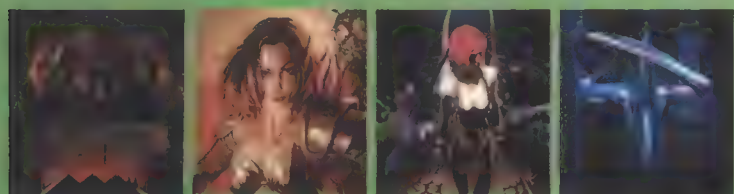
(буква А - английская, вместо X - число от 1 до 7)



AX210101 AX210102 AX210103 AX210133



AX210105 AX210132 AX210107 AX210108



AX210127 AX210138 AX210111 AX210112



AX210134 AX210114 AX210115 AX210116



AX210135 AX210136 AX210137 AX210141



AX210121 AX210139 AX210123 AX210140

* вместо X нужно подставить цифру от 1 до 7 из таблицы:

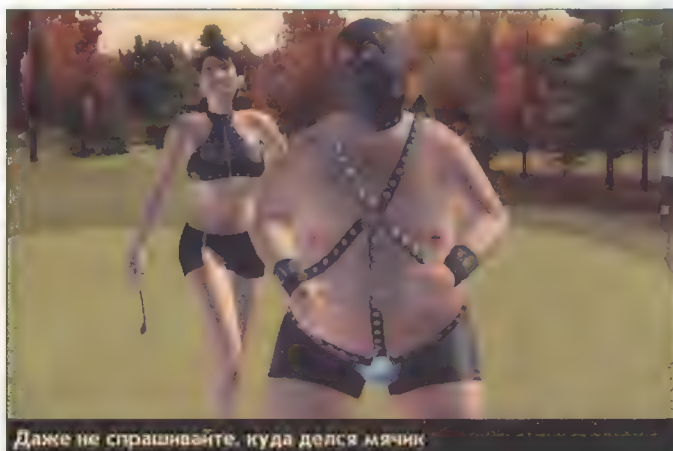
X	размер картинки	Телефоны
1	96 x 65, gif	Alcatel, Mitsubishi, Motorola, Panasonic, Sendo
2	96 x 96, gif	Panasonic, Philips, VKMobile
3	101 x 80, gif	Bird, Ericsson, Panasonic, Philips, Sagem, Siemens, SonyEricsson
4	128 x 128, jpg	Alcatel, Amoi, BenQ, Bird, Dnet, Fly, LG, Maxon, Mitsubishi, Nokia, Panasonic, Pantech, Philips, Sagem, Samsung
5	128 x 128, gif	Motorola, NEC, Samsung, Sharp, SonyEricsson
6	176 x 144, jpg	NEC, Nokia, Sagem, Sharp, SonyEricsson
7	176 x 220, gif	Bird, LG, Motorola, NEC, Samsung, Sharp, Siemens, SonyEricsson

Если модель вашего телефона стоит в нескольких строках, вы можете выбрать любое значение X из них. Например, для Nokia 6600 следует отправить SMS с кодом A4210101 на короткий номер 1615 (внимание, буква А - английская!)

Для абонентов сетей GSM, GPRS, UML, HSPA. После отправки сообщения вы получите ссылку на картинку (ссылка действительна 24 часа). Стоимость одной картинки: \$0.99 без налогов. Необходимо подключить услугу WAP/GPRS у своего оператора. В случае ошибочного запроса услуга считается оказанной. Информация актуальна в течение трех месяцев со дня публикации.

Outlaw Golf 2

★ Ждем Feedback! ★ Хотите Outlaw Golf 2 на своем телефоне? ★ Дайте нам знать! ★ Сайт: www.outlawgolf2.com



Даже не спрашивайте, куда делся мячик

Если все пойдет так, как идет, то в следующем году мы увидим вторую серию прошлогоднего симулятора Outlaw Golf, работа над которой идет в недрах Hypnotix.

В новой игре нас ждет десяток гламурных персов на любой вкус, даже самый взыскательный, 8 новых полей, 3 из которых перелицованы с оригинальной серии, а 5 созданы с нуля. При не сильно большом количестве маршрутов авторы решили поразить разнообразием окружения: действие будет развиваться и среди снегов на Glacier Ridge, и по соседству с джунглями Aztec Acres. Интересно будет посмотреть на гольф в пуховиках.

Разработчики обещают 13 видов игры (в прошлый раз, напомним, было 8), правда, не раскрывают при этом деталей, и если до сути stroke (традиционного прохождения курса за наименьшее количество ударов), skins (игры на деньги) и time attack, в принципе, можно додуматься самостоятельно, то вот содержание такой экзотики, как baseball (напоминаем, речь о гольфе) или bingo bango bong, остается скрытым мраком загадочности. Нужно ждать.

Останется нетронутой фирменная фишка по имени Composure Response System, отвечающая за качество игры в зависимости от ваших прошлых успехов, то есть, не допускаете ошибок – игра спорится и мячик, кажется, сам закатывается в лунку даже с самых неудобных позиций, косячите – потом выправить положение будет ой как непросто. Короче говоря, сплошной "береги честь смолоду". Кстати, для повышения тонуса будет возможность как следует вмазать своему кэджи. Согласитесь, ни в каком Tiger Woods'e такого нет.

О качестве графики пока что говорить рано, но имеющиеся трейлеры и скрины выглядят довольно мило. В любом случае, будет релиз – все вопросы отпадут сами собой, и о качестве, и о контенте, и даже о bingo bango bong.



КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ ДОМИНАТОРЫ

Продолжение легендарной саги
“КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ”

Армия протоплазменных машин
терроризирует галактику.
Межзвездная Коалиция
собирает армию рейнджеров!

Приключение в живом мире
с элементами стратегии

Захватывающие квесты и
планетарные 3D-битвы роботов!



© 2003 ЗАО «1С»
© 2003 Elemental Games

Из любителей в профессионалы

Игрок: Аватасимулятор • Издатель: 10tacle Studios • Разработчик: SimBin Development Team • Дата выхода: Ноябрь 2004 • Сайт: www.gtr-game.com

Все помнят мод для F1 2002 под названием GTR 2002, который создала шведская любительская команда SimBin? Проект оказался настолько удачным, что талантливые любители стали профессионалами, от которых теперь все ждут серьезного произведения.

С тех пор в судьбе SimBin произошли коренные изменения. У их нового (и единственного пока) симулятора уже есть издатель в лице 10tacle Studios, заключено соглашение с FIA на покупку лицензии первенства FIA GT, сделано очень много для того, чтобы игра соответствовала уровню профессионального релиза по всем параметрам. Нам довелось познакомиться с демо-версией проекта.

Обещано

Начнем с теории. В теории имеем первенство FIA GT, довольно-таки зрелищное, интересное, но пока остающееся в тени грандов автоспорта. Первенству нужно развиваться, завоевывать аудиторию. Хорошо сделанный компьютерно-приставочный симулятор не только поможет заработать денег, но и обеспечит появление новых, хорошо знакомых с серией людей, которые, возможно, через какое-то время придут на стадион поболеть за тех же Фоменко и Васильева. Одно очевидно, в выигрыше и выгоднейшей ситуации оказываются разработчики, которые получают доступ к информации и технологиям мощной гоночной организации. Задача создания достоверного и интересного симулятора существенно упрощается.

Игра будет основана на данных сезона 2003 года. В игре будут представлены реальные трассы, автомобили, рекламные спонсоры и даже индивидуальные боксы команд.

В процессе воссоздания характеров автомобилей разработчики оперируют реальными динамическими показателями, доступ к которым предоставляют ответственные работники гоночной серии. Причем дело зашло так далеко, что в игре будет использована

аналогичная реальной гоночной утилиты MOTEC, позволяющая анализировать десятки параметров по результатам гонок. Поэтому характеристики поведения автомобилей должны очень точно соответствовать реальности. Ну а финальными тестерами "программистского произвола" становятся пилоты, которые беспристрастно проверяют поведение виртуальных машин и выносят свои строгие вердикты. Интересно, а пилотов можно подкупить?

Трассы будут воссозданы в полном соответствии с реальностью. Используются данные GPS.

В точности будет соблюдаться и регламент соревнований. Это в режиме Simulation. Ну а для тех, кто не может жить без уступок правилам, разработчики предложат режим Semi-pro и четыре аркадных уровня. Кстати, учитывая отменные скоростные характеристики произведения, можно предположить, что аркада из него получится не самая плохая.

Показано

В деме доступно два автомобиля (мощный Lister и Morgan послабее) и одна трасса. Зато можно провести полный гоночный уик-энд, соблюдая до мельчайших подробностей правила чемпионата, настраивая автомобиль и нарежая круги квалификации. В опциях можно включить или выключить многочисленные пункты реализма и помощи игроку. Все — как в настоящем гоночном симуляторе.

По умолчанию выбирается вид от первого лица. Кокпит выполнен прилично, в движении на экран передаются колебания головы гонщика от уско-



Здесь их пути разошлись...

рения или прохождения поворотов. Выглядит достаточно правдоподобно.

Поведение автомобиля показалось вполне адекватным. Мощный заднеприводный болид требует деликатного обращения на скоростных виражах, вежливой работы тормозом и газом. Естественно, для того, чтобы показать достойный результат, надо вкатываться в машину, преодолевая круг за кругом на тестах.

Модель повреждений есть, но пока ее визуальная часть оставляет желать лучшего. Так же как и алгоритм столкновений. А вот то, как ведет себя поврежденная машина, выглядит вполне естественно.

О том, как проявили себя оппоненты, пока говорить рано, так как противник всегда один и он рулит неравноценной машиной, более или менее скоростной. Но, со слов разработчиков, AI будет не промах. Агрессия, эмоции, хорошая реакция и даже вполне человеческие ошибки.

Однозначно, GTR FIA GT Racing game будет очень сильным и интересным произведением. Это подтверждает даже неполная демо-версия. Релиз в Европе состоится уже в ноябре, а на рынках других стран — чуть позже.

Н

Вот как срезать надо! Соперник еще не доехал, а я уже дальше полетел!



Второпроходец

★ Жанр: Аркадные гонимки ★ Издатель: 576 Media ★ Разработчик: 576 Media ★ Дата выхода: Ноябрь 2004 ★ Сайт: www.576.hu/rtf/index.html

Есть игры, которые изначально позиционируются как нечто новое и доселе неизведанное. Издатели нагоняют пурги на всем протяжении разработки, и к моменту выхода проекта все уже практически в обморочном состоянии от предстоящей встречи с новыми будоражащими ощущениями.

А потом выясняется, что это была шутка или просто хитрый маркетинговый ход. Новшество очень часто теряется или оказывается реально "недееспособным". Гораздо проще с играми, разработчики которых не стремятся переплюнуть конкурентов новыми примочками, а честно заявляют, дескать, мы вторичны, все это вы уже видели и знаете, и все (что очень важно) уже не раз вам понравилось. Так что скоро вы получите тот же самый торт по старому рецепту, но выполненный на более высоком уровне. Как раз к такого рода играм относится венгерский проект Road to Fame. Название – клише, сюжет – избитый донельзя, фиши – всем давно знакомы.

И, вы знаете, от этого даже как-то спокойнее на душе становится...

Look like

Road To Fame – стандартная аркада на автомобилях, которые очень напоминают реальные прообразы внешне, но называются искривленными, похожими на изначальные названия. Как вам Panda S2000? Конечно же, это модель Honda S2000. Или, например, Chrystal? Это же очень популярный сегодня Chrysler Crossfire! Настоящий подарок ожидает поклонников отечественного автопрома. Я сразу почувствовал неладное, когда увидел в списке автомобилей Sputnik. Так и есть, наши, родные "Жигули", ВАЗ 2105! Наверное, у них в Венгрии – это крутой иностранный заднеприводный автомобиль. Или уже надеются на российс-



кую локализацию, подбивая таким образом клинья к нашим паблишерам?

Действие будет происходить, естественно, в городских джунглях. Именно там всегда выясняли и будут выяснять отношения настоящие "стритрейсеры". Игрок начинает свой путь в качестве нищего мальчика на машине с тремя колесами. По мере того, как он будет рвать "отцов", деньги ручьем потекут в его карманы, и совсем скоро он обзаведется новым "Спутником", который тут же увесит разнообразными тюнинговыми прибабасами. Разработчики проявляют зачатки феминизма и для каждой машины готовы предложить "девочковый" вариант. Ну, типа – розовая раскраска или пятикилограммовый плюшевый медведь, болтающийся на маленьком салонном зеркале заднего вида.

И множество деталей

Особое внимание мажоры из 576 Media планируют уделить проработке окружающей среды. Они насыщают город множеством интерактивных

объектов заднего плана, красивыми домами, вывесками, людьми вдоль обочин. Товарищи клятвенно заверяют, что вы будете получать удовольствие не только от скорости, но и от внешнего вида произведения.

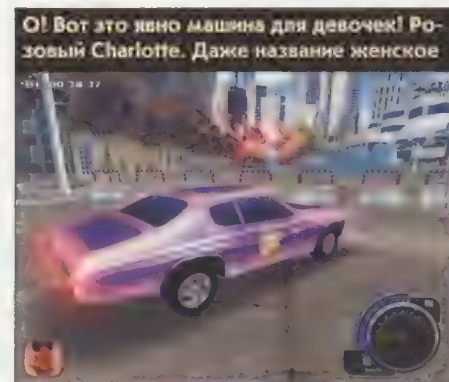
Более харизматичной должны будут сделать Road to Fame компьютерные персонажи. Каждый герой обладает особенными чертами характера, повадками и привычками и постарается сделать жизнь игрока внутри этого произведения интересной и увлекательной.

Что касается физической модели, то здесь никто даже не планирует перегибать палку, вводя ненужные атрибуты симулятора. Ставка делается на получение удовольствия от вождения. Глубокие заносы без сильной потери скорости, столкновения на полном ходу, эффектные перевороты. Нет информации о том, будет ли модель поврежденной. Мы уверены, что если и будет, то очень и очень лояльная.

Появление игры запланировано на конец текущего года. Видимо, венгерская команда уверена в своем продукте, раз выпускает его в самый разгар игрового сезона. Что ж, очень хочется в это верить.

Н

Понятное дело, куда в гонках без Skyline GT-R!



Дмитрий "Махмуд" ПРОСЬКО

Летите, братцы, на Восток...

Солдат 1. Ты полюбишь Вьетнам.

Солдат 2. Навсегда, мать твою.

К/ф "Взвод"

★ Жанр: Авиасимулятор. ★ Издатель: Destineer Studios. ★ Разработчик: Third Wire Productions. ★ Дата выхода: IV квартал 2004
 ★ Сайт: www.wowgame.com

Сейчас, наверное, уже никто не помнит, из-за чего именно начался конфликт во Вьетнаме, и думается, что в наши дни это волнует только военных историков. Ну и, кроме них, военные действия в Юго-Восточной Азии интересуют разработчиков игр военной направленности.

Птички на проводе

Не осталась в стороне Third Wire Productions, выпустившая в свое время пару авиасимуляторов: European Air War и Strike Fighters: Project 1. Но этого ей показалось мало, и после не очень длительного перерыва она порадовала виртуальных пилотов кое-чем новеньким. Не надо смеяться, оно опять про Вьетнам. Затаите дыхание и попытайтесь не разрыдаться.

Встречаем героев войны за независимость маленькой страны от коммунистов: F-105 Thunderchief, A-4 Skyhawk, F-100 Super Sabre, A-6 Intruder, A-7 Corsair II, F-8 Crusader, ну и, конечно же, вечный герой ревущих шестидесятых - F-4 Phantom II, который, как утверждают очень знающие люди, сумел-таки накрутить хвосты нашим МиГам. Кричим и восторгаемся, тем более что обещана полнейшая аутентичность всей вышеперечисленной техники, начиная с физики и заканчивая моделированием систем вооружения. Предполагается, что нас ожидает не только точное воплощение в "металл" мыслей американских конструкторов, но и не менее точная реализация планов врага, то есть, северо-вьетнамских пилотов и наших инструкторов. И, конечно же, никто не смог забыть о десятках и сотнях тонн МиГ-17 и МиГ-21, пытающихся сорвать тор-

жество демократии. Промелькнуло что-то там об исторической достоверности, но, скорее всего, она будет ограничена только списком вооружения, характерным для определенного периода боевых действий.

Бравый летчик Ли Си Цын

Вы сможете поочередно поиграть за пилотов ВВС, ВМФ и корпуса морской пехоты (все - США). Территория, над которой придется летать, мала, но там будет достаточно места, чтобы вы смогли развернуться по полной программе. Большинство миссий будет начинаться на авианосцах, потому что Таиланд хоть и предоставил одну из своих баз, но так и не сумел подготовить достаточно места для базирования самолетов. Но это не беда, вам помогут вступить в бой два самых мощных по тем временам авианосца с неограниченным запасом дров для паровых катапульт.

Нашлось место и для амбициозных планов воздушных асов, у которых будет реальная возможность заработать пару-тройку медалей и нашивок и, разумеется, повышения в звании. Обещано три полноценных кампании, проходивших в те времена под грозными, но ничего не говорящими простому обывателю именами Rolling Thunder, Linebacker и Linebacker II. В числе миссий будут, как задания по перехвату наших МиГов, так и штурмовые операции, направленные на уничтожение мостов, баз ВВС и вспомогательных средств.

Особым шиком во все времена считалось уничтожение вражеского гнезда, в данном случае его роль сыграет, конечно же, столица Вьетнама. Воз-



можность пролететь над кварталами Ханоя должна заставить пилота подпрыгивать от бурного притока адреналина, тем более что в те времена этот город охранялся похлеще нынешней Москвы. Синоптики обещают дожди из падающих штурмовиков.

И хочется, и колется

Движок игры является плодом доработки предшественника из Strike Fighters: Project 1. Предполагается, что в него будут внесены некие революционные изменения. Пока же скриншоты демонстрируют лишь самолеты и тусклую земную поверхность с кромкой воды на заднем фоне. Смоделированы летательные аппараты достаточно точно, текстуры — в меру грязненькие, напрямую взятые из цифровых фотокамер, — в общем, пока ничего особенного.

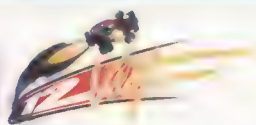
А вот пейзаж настраивает на безнадугу: унылая равнина, кое-где подкрашенная грязно-зеленым. И ничего больше. "А как же джунгли?" — спросит знаток флоры юго-восточного ареала и будет прав. Деревьев не видно, так же, как не видно, судя по всему, и конца работы этой дружной и амбициозной команды. Можно сказать, что заявленный срок выхода — туфта чистой воды, и настоящий релиз состоится следующей весной. Может, все-таки, к тому моменту что-то изменится?

Н

Хорьки вылетели на охоту



Детские забавы



Мама сказала - сунь пальцы в розетку!
Детское творчество времен позднего социализма

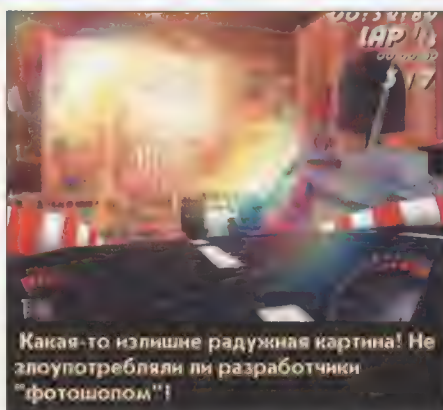
★ Жанр Аркадные автогонки ★ Издатель Sproing Interactive Media ★ Разработчик Sproing Interactive Media ★ Сайт www.sproing.com/website/flashd/game_12v.html

Вот, казалось бы, совсем недавно некоторые люди нашего, с позволения сказать, раздела вслух, публично и перед читателями возмущались. Дескать, умер жанр мелких радиоуправляемых машинок, оставившись в своем развитии на игре Re-Volt!

Заявили также, что новоиспеченный претендент в лице Room Zoom является не более чем красивой пустышкой и славное бремя лидера нести не может. Видимо, так и должно было случиться, ведь практически сразу за такого рода неутешительными заявлениями в Сети появилась информация о еще одном микромашинном начинании. Проект называется 12 Volt, и его создатели наверняка надеются на то, что их детище придется по душе всем равнодушным к этому жанру... детям!

Не суй пальцы в розетку!

Автомобили, которые будут носиться по маленьким извилистым трассам, оснащены электродвигателями и пультами управления. Дороги пролегают по самым что ни на есть бытовым локациям. Даже обидно. В ход снова пойдут комнаты, кухни, ванны, туалеты, коридоры, дворы и другие закоулки стандартного американского дома. Как видно на скриншотах, трассы - сборные и предлагают нам невероятное количество поворотов, которые отлично уживаются с резкими перепадами высот. Несмотря на то, что треки вроде как изолированы от окружающей среды невысокими бортиками, разработчики не обламывают нас известием о неинтерактивности локаций. Естественно, мы сможем задействовать наиболее инте-



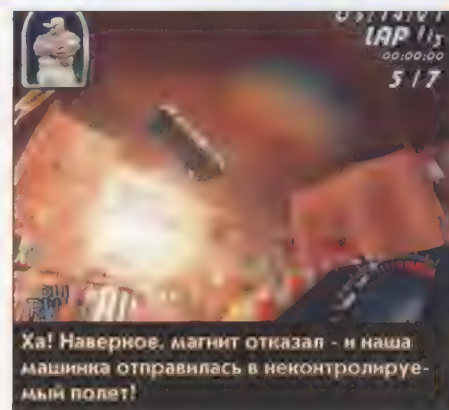
Какая-то излишне радужная картина! Не злоупотребляли ли разработчики "фотошопом"!

ресные предметы домашнего обихода во время гонки. И даже при удачном стечении обстоятельств сможем причинить ими моральный и физический урон соперникам! Такая новость достойна похвалы.

А что с бонусами? Без них ведь такого рода игры никогда не обходились! На этот раз обойдется... Впрочем, шутка. По большому счету, набор примочек к вашему автомобилю в 12 Volt - вполне стандартный, но особо следует выделить такую фишку, как "магнит". Если вы воспользуетесь этой фишкой, ходовые качества вашего автомобиля улучшатся неимоверно! Он просто прилипнет к поверхности трассы (интересно, разогнаться-то сможет?), и все самые сложные виражи можно будет проходить на запредельных скоростях. Правда, если на самом интересном месте "магнит" откажет... Что случится при таком раскладе - наглядно иллюстрирует находящийся поблизости скриншот.

Осторожно, дети

Еще совсем немного по поводу физической модели. Несмотря на аркад-



Ха! Наверное, магнит отказал - и наша машинка отправилась в неконтролируемый полет!

ное нутро игры, разработчики почему-то уверяют, что с физикой будет полный порядок, и она даже покажется кому-то правдоподобной. Ну, на самом деле, как кажется лично нам, правдоподобность эта будет заключаться разве что в более-менее похожем на реальность перемещении машины по трассе. Когда дело дойдет до плотных контактов, разворотов и полетов, ее величество Физика вежливо попросит удалиться. Кому она нужна в веселой детской игре?

Игра, к слову, действительно детская. Это видно по тому, как выполнена графика. Цветасто, весело, красиво и совершенно несерьезно. Кстати, модели машин - вполне на уровне. Так что смотреться проект должен вполне достойно. Не думаем также, что 12 Volt выдвинет серьезные требования к вашему компьютеру. Все-таки, закрытые маленькие пространства довольно просто моделируются.

Точный срок выхода мультиплатформенных "12 Вольт" пока не объявлен. Думаем, это произойдет в первой четверти следующего года. Будет одной занятой игрушкой больше.

Н



Опа, наверное, это - мечта каждого ребенка! Застроить комнату так, чтобы сам черт ногу сломал. В двух местах



Этот Monster Truck, по всей видимости, и не собирается уступать дорогу преследователям, которые плетутся сзади послушным стадом.

Очень темная лошадка



★ Жанр: Автомобильный ★ Издатель: TDK-mediactive ★ Разработчик: Syntetic ★ Дата выхода: I квартал 2005 ★ Сайт: www.syntetic.de/index.html

В 2003 году мы имели честь лицезреть весьма любопытный проект от тандема TDK-mediactive/Syntetic, целиком и полностью посвященный компании Mercedes-Benz, части большой империи DaimlerChrysler. Надо сказать, что это была очень и очень стоящая игра.

Для тех, кто по какой-то причине пропустил это произведение, вкратце напомним, что оно собой представляло. Во-первых, это был самый настоящий симулятор. В игре были воспроизведены все наиболее популярные модели автомобилей немецкой компании за всю историю, а также практически весь современный модельный ряд. Во-вторых, проект обладал очень проработанным и глубоким режимом карьеры, в котором игрок принимал участие в различных заданиях, постоянно менял машины и получал в свое распоряжение новые трассы. В-третьих, игра была выполнена безупречно в части графического оформления, звучания и интерфейса. Одним словом, качественный продукт, чей имидж целиком и полностью отвечал высоким требованиям Mercedes-Benz.

Игра, естественно, получила высокие рейтинги, и все начали ждать продолжения. Да так и забыли о бренде World Racing. Ведь первая информация о сиквеле появилась только ближе к середине осени 2004 года...



Что это за чудо-город впереди! Хотим туда скорее!



Скупые крохи информации

Немного непонятно, что творилось все это время в бермудском треугольнике Mercedes-Benz-TDK-mediactive-Syntetic, но, по всей видимости, что-то невразумительное и не до конца понятное, ведь изначальная концепция, по всей видимости, затерялась безвозвратно. Иначе как объяснить тот факт, что, анонсируя новое произведение, издатели ни словом не обмолвились о немецком автомобильном концерне? По всей видимости, это означает только то, что логотип Mercedes-Benz больше не будет украшать коробку с игрой. Соответственно, разработчикам приходится начинать все с чистого листа. Теперь у них нет доступа к мощной мерседесовской базе данных, нет такого количества популярных лицензионных автомобилей. В связи с этими обстоятельствами как карточный домик разрушается концепция достоверного симулятора! Ведь симулировать попросту нечего! И что остается на этом пепелище?

Самое время взглянуть на скриншоты и почитать официальную информацию. Нас ждут, естественно, спорт-кары! Вымышленные! Понятное дело, на что еще можно было променять славу трехлучевой звезды? Только на самые быстрые экстремальные автомобили. Не страшно, что они вымышленные.

Разработчики игры не скрывают, что World Racing 2 не будет симулятором. Да, еще один аркадно ориентированный проект. Но очень качественный и сбалансированный. Гарантом этого выступает игра-предшественник, а также обширный опыт компании Syntetic (серия аркадных гонок N.I.C.E., симулятор гонок на грузовиках Mercedes-Benz Truck Racing) в создании гоночных игр. Разработчики обещают нам множество разнообразных вариантов заездов - от стандарт-

ных гонок до выполнения миссий и участия в заранее разыгранных сценариях. В новой игре дальнейшее развитие получит тема проработанных до мельчайших деталей трехмерных локаций, по которым проложены трассы. Игрока не будут окружать пресловутые "стеклянные стены".

Естественным образом изменится физическая модель игры. Управление станет доступнее, возрастет скорость и зрелищность заездов. Не обойдется без тюнинга автомобилей: разработчики обещают достойное разнообразие деталей.

Теряя одно, приобретаем другое

Как уже говорилось, графика оригинального World Racing была весьма удачной, и поэтому сделать страшным продолжение очень и очень сложно. Один взгляд на скриншоты с легкостью подтверждает это высказывание. Модели машин - загляденье, а проработка заднего плана просто исключительно детализирована! Сами разработчики, в частности, обещают вполне официально следующие "импрювменты": улучшенную систему затенения и наложения световых эффектов, более совершенную детализацию объектов и проработку кузовов автомобилей, новые эффекты тумана и пыли. Можно будет также подвергать изменению раскраску автомобиля.

Как видим, работа идет полным ходом, и нас ждет еще одно весьма интересное и хорошо исполненное аркадное произведение. Конечно, уход Mercedes-Benz - это не самое хорошее известие для World Racing, но, согласитесь, надо уметь извлекать плюсы из любых событий. Мы теряем симулятор, но приобретаем аркаду. И если она будет классной, вряд ли кто-то будет жалеть.

Н

Вы согласны променять ваш G500 или A160 на это красное диво! Я - да!



Операция "Блау"

★ Жанр Simulation ★ Издатель 1C ★ Разработчик X1 Software
★ Рекомендуется Pentium 4 2,4 GHz, 1 Gb RAM, 3D-уск. (128 Mb)
★ Сайт games.1c.ru/fall_blaui

■■■■ РЕЙТИНГ add-on ■■■■



Движки у 118-го хлипкие, даже коротенькой очереди достаточно для остановки мотора

В июне этого года было выпущено дополнение "Операция "Барбаросса" к "Ил-2: Асы в небе", посвященное боевому пути 52-й истребительной эскадры Люфтваффе (JG 52). Продукт получился более чем посредственный и запомнился только невероятным количеством миссий, которых наваяли что-то около пятисот. Оригинальностью они не блистали, а брифинги были написаны излишне сухим языком. В общем, я не знаю никого, кто прошел бы "Барбароссу" до конца.

На этот раз немцы из X1 Software решили перекроить свое детище (видимо, не слишком бодро продавалась "синяя" кампания в России). Карьеру в II/JG 52 выкинули, а вместо нее вставили карьеру в 1-й эскадрилье 88-го ИАП РККА. Получились две статические и абсолютно линейные кампании: одна из 350 миссий на "мессерах" разных модификация, а другая — из 200 миссий на красных машинах, начиная с "ишачков" и заканчивая "лавками". Количество, к сожалению, и на сей раз не перешло в качество, и я сильно сомневаюсь, что "Блау" попадет в первые строки рейтингов. Миссии и брифинги не замахиваются на какую-либо историческую достоверность, о чем нас честно предупреждают в аннотации на коробочке. Не претендуют они также и на минимальное правдоподобие, но об этом скромно умалчивается. Особенно это касается брифингов в красной кампании, где встречаются высказывания типа "За Великую Русь!", "души павших героев" (это в атеистическом государстве), а Верховного Главнокомандующего товарища Сталина несколько раз называют "наш генеральный секретарь". Хотелось бы пояснить немецким товарищам на будущее, что за подобные высказывания в те годы отправляли в Сибирь! — Г.У.

Огневая мощь у "Харрикейна" - что надо. Вот если б еще стволы не были так разнесены по крылу...



Автобойня

Леонтий ТЮТЕЛЕВ
Гнэл =SF=Glan УНАНН

★ Жанр Аркадные автогонки ★ Издатель Media 2000
★ Разработчик IDIGICON
★ Рекомендуется Pentium I 433 GHz, 128 Mb RAM, 3D-уск.
★ Сайт www.media2000.ru/products_ID_456_I_rus.mhtm

■■■■ РЕЙТИНГ 2.5 ■■■■



Детище компании с труднопроизносимым названием IDIGICON успешно переиздал отечественный публишер Media 2000. На коробке с диском значится очень любопытное словосочетание: "Симулятор: АВТОБОЙНЯ". На обложке устрашающий "гоночный" тягач. На обратной стороне джевелы - смелые обещания программистов касательно игры и ее особенностей. А внутри?

Как ни прискорбно, но игры, рассчитанные на "лоха" все еще выпускаются. Судя по этому "симулятору", жанр живет и здравствует. Но каким же надо быть, с позволения сказать, "чайником", чтобы купить эту игру?

Проект сулит нам ряд непередаваемых ощущений от гонок на седельных тягачах. Действительно, непередаваемые ощущения сопровождали нас на протяжении всего знакомства с этой игрой, но это были эмоции немного другого толка.

В игре нет чемпионата. Зато есть "шесть тягачей, десять доступных трасс, пять эффектных камер и пять уровней сложности". Конец цитаты. Вроде, звучит. Но одного взгляда на основное меню достаточно для того, чтобы понять, какой дикий зверь в своей недоработанности попал в наши сети. Все тягачи — похожи как две капли воды. Отличия только в раскраске. Трассы, очевидно, собраны в случайном порядке из пяти типов уже готовых поворотов и нескольких прямиков. Физики в игре нет. Машина может только разогнаться, кое-как поворачивать и тормозить. Уровень реализма примерно такой же, как в гонках на приставке Dendy. Графика трехмерная. Пожалуй, это и есть ее единственное достоинство.

Общее впечатление такое, что вернулся лет на семь назад. А то и на все восемь. "Автобойня" - проект редкой кошмарности. Диск можно сразу выкинуть на помойку. Оправдываясь за потраченное на это творение журнальное место, скажем, что не могли вас не предупредить. — Л.Т.





Ралли не для всех

★ Жанр: Симулятор ралли ★ Издатель: TC, Koch media ★ Разработчик: Techland
★ Рекомендуются: Pentium 1.4 GHz, 512 Mb RAM, 3D уск. (128 Mb) ★ Сайт: xpandrally.com

Хранд Ралли находилась в разработке на протяжении довольно-таки длительного времени, и мы об этой игре неоднократно писали. Естественно, разработчики возлагали на свое детище колоссальные надежды и, признаваясь, их уверенный тон заставлял всех вокруг верить в то, что новая игра даст бой отцам жанра в лице Colin McRae Rally и Richard Burns Rally.

И вот, наконец, релиз. Действительно, долгожданный. Пример Ричарда Бернса показал, что новички сегодня могут быть очень сильными и опасными, совершенно не обращая внимания на признанных авторитетов. Xpand Rally заявлена как игра, очень сильная физически и графически. Теоретически, здесь много нового и интересного. С трепетом устанавливаем уже локализованную версию этого произведения. И смотрим...

Начали за упокой

Ну, меню, положим, красивое, но могло быть сделано немного аккуратнее. Все понятно, все логично, но очень сильно расстроили задержки на подзагрузку, то здесь, то там. Даже автомобиль нормально выбрать не получается, игра задумчиво спотыкается на ровном месте! Впрочем, может быть, это наш компьютер далек от идеальной конфигурации? Но, по-моему, даже на минимальных требованиях (в которые машина, надо отметить, укладывалась), по идее, все должно работать нормально. По крайней мере, в меню. Здесь же возникает стойкое ощущение того, что запущена демо-версия...

Пробегаемся глазами по предложенным возможностям. Чемпионат, разовая гонка, мультиплеер. В общем, набор довольно-таки стандартный. Смотрим дальше. Наше внимание привлекает автопарк игры. Выясняется, что в Xpand Rally нет ни одной лицензированной машины! Какая досада! Конечно, здешние болиды как две капли воды похожи на настоящих раллийных бойцов мирового первенства (разных классов), однако вымышленные названия наталкивают на безрадостные рассуждения о реалистичности физической модели каждого конкретного транспортного средства. Ведь с потолка же они списывались, откуда еще! Это уже дает повод упрекнуть игру в потенциальном отсутствии реалистичности, даже до того, как мы окажемся на трассе. Разве симулятор может называться симулятором, если симулирует то, чего не существует в реальности?

Немного непонятна страсть разработчиков к невероятному количеству классов машин. Их порядка десяти! Нет, вы не подумайте, что нас не порадовало количество! Но зачем городить такой огород? Чтобы показать, что, дескать, можем? Или чем больше, тем реалистичнее?

Какова игровая концепция? Как повелось, мы имеем дело с очередной разновидностью карьеры. Игрок начинает с небольшой стартовой суммой, которой хватает разве что на покупку машинки самого слабосильного класса. Это почти стоковые автомобили вроде Fiat Punto или Peugeot 206, подвергшиеся минимальным переработкам. В дальнейшем, нам предстоит принимать участие в огромном количестве чемпионатов. Победы дают деньги (кстати, поражения - тоже, даже за четвертое место полагается вознаграждение), которые потратить можно по-разному. Первый метод - починка авто в гараже (вот как, оказывается, в "гаражах" мы чинимся). Второй - покупка усовершенствований для автомобиля, которые направлены на расширение возможностей по настройке болида перед гонкой. Такие здесь принципы. Очевидно, что они не имеют никакого отношения к настоящей раллийной дисциплине, а направлены лишь на то, чтобы сделать более интересным и разнообразным геймплей. Кстати, это мы проверим. И вновь возникает чувство легкого непонимания происходящего. Игра позиционируется как симулятор, а пока (до тех пор

как мы не начали заезд) она напоминает нечто футуристическое, к жизни не имеющее ровным счетом никакого отношения. Странные дела.

А вот то, как сделана настройка машины перед гонкой, понравилось. Нет заумности Richard Burns Rally, а список изменений достаточно широк, и действенность каждого параметра очевидна. Традиционно игра дает разъяснение, на что влияет настройка того или иного агрегата. Тут все понятно и приятно.

Нельзя не упомянуть и о встроенном редакторе. Да, сегодня открытая архитектура гоночных симуляторов - вещь весьма модная, и если игровые массы правильно на нее реагируют, разработчики купаются в лучах сетевой славы и безбедно существуют.

Называется редактор ChromeED, он позволяет игроку работать над трассами и машинами. Разрешено многое: редактировать уже существующие треки, изменяя их форму и дополняя объектами по выбору, изменять речь штурмана, добавляя свои собственные звуковые сэмплы (типа "Тормози, нах, Серега, а то убьемся!"). Можно даже с нуля создавать новые трассы.

Графики и графика

Xpand Rally еще задолго до выхода было выдано много авансов по части графического движка, которые разработчики охотно подтверждали невероятно красивыми скриншотами. Обещались, в частности, следующие "до-

«Что-то как-то странно у этой псевдо-"субару" колеса подломилась. Видно, вылет был, вот и стали колесики "шиворот-навыворот"»





стопримечательности": новая ("глобальная") система наложения теней и света, фотореалистичные текстуры локаций, возможность взаимодействия со всеми (!) объектами, которые находятся в поле вашего зрения (правда, немного неясно, какое именно отношение это имеет к графике, но все же), полностью динамическая смена времени суток и погодных условий, экстремально (цитата) детализированная модель автомобиля и комплексная система повреждений (система повреждений как графическая фишка... разруха в головах?). А теперь мы с удовольствием все это проверим!

Первая трасса, на которую мы попадаем, находится в каньоне. Сами мы ни разу в таких местах не были, но по телевизору наблюдать приходилось не раз. И что я могу сказать - красиво, но не слишком фотореалистично. Хотя надо признать, что графика у Xpand Rally явно с претензией. Много световых источников, действительно грамотно наложенные тени, блики, пыль и так далее. Модель автомобиля выполнена очень хорошо, пытается весьма натурально блеснуть и явно содержит не одну тысячу полигонов, а, по меньшей мере, несколько. Здесь же обнаружилась и вода, для которой в графических настройках отведен собственный пункт. Да, вполне красивая

получилась вода, и брызги от нее эффектные. В общем, разработчики нас не обманули. Почти. Почему почти? Потому что реалистичность картинки у них получилась при всем старании весьма условная. Я даже осмелюсь заявить, что Richard Burns Rally выглядит на порядок фотореалистичнее польского произведения. В общем, за что боролись, на то и напоролись. Красиво, волшебными местами, но немного не то, что обещали. Впрочем, это не так и плохо.

Вид изнутри автомобиля также присутствует. Но удобнее играть от третьего лица, так как изнутри обзорность сильно зажата. Что касается моделей машин, то насладиться всеми прелестями вы сможете только на рекомендуемой конфигурации компьютера, которая должна состоять из процессора, тактовой частотой далеко за 2 GHz, необъятной "оперативкой" и самой совершенной видеокартой. Не слишком демократичные условия. Даже гранды CMR и Richard Burns готовы удовлетворить эстетические потребности игрока за гораздо меньшую плату.

Что касается звукового сопровождения игры, то оно не впечатлило совершенно. Среднестатистическая электронная музыка, ориентированная на всех и никого, стандартный набор

сэмплов во время гонки и штурман... который вещает на русском языке. Причем хорошо поставленным баритоном, спокойно. Сразу чувствуется, что этот дядя не сидит внутри боевого болида, а спокойно расположился в студии с бумажкой перед микрофоном. Но, простите, что тогда он делает у меня в напарниках?

"Бронза" - это максимум

Да, как-то так получается, что пока игра не заслуживает однозначно лестных отзывов, и мы все критикуем да критикуем ее слегка и не очень. Впереди осталось последнее испытание - доказать обоснованность своих претензий на трассе. Итак, мы приступаем к препарированию физической модели.

Вообще, с самого начала вам надо сделать выбор между аркадой и симуляцией. Здесь всего два уровня реализма. Мы отметили первый как непригодный (для аркад есть много других автомобильных жанров) и выбрали симуляцию.

Физическая модель Xpand Rally, на самом деле, весьма серьезна. Это чувствуется сразу. В своих расчетах физика учитывает множество параметров: тип покрытия, влажность, естественный износ и состояние основных узлов и агрегатов автомобиля, на-



стройки, которые вы провели перед гонкой. Разработчикам удалось создать адекватную модель столкновений, ведь для каждого объекта, которые находятся на трассе и за ее пределами движок проводит персональные расчеты, учитывающие его вес, степень свободы, скорость движения машины перед столкновением. И вот здесь положительные результаты вполне очевидны! За примерами далеко ходить не надо, достаточно несколько раз и на разной скорости "приложиться" к большим рекламным щитам, которые стоят, то здесь, то там. Если нестись быстро и под прямым углом, заграждения безропотно разлетаются в стороны, если же заходить по касательной, стараясь избежать столкновения, то щиты могут лишь слегка покачнуться, даже не сдвинувшись.

Теперь о модели повреждений. Сначала о заявленном новшестве. Травмы водителя. В традиционном правом нижнем углу есть маленькая человеческая фигурка, разделенная на зоны. После сильных контактов поврежденные участки отмечаются соответствующим цветом. Для чистоты эксперимента я два раза улетел с отвесного обрыва вниз. Весь водитель стал "красным". Стало быть, ему совсем плохо. Плохо было и машине, причем настолько, что она не ехала вовсе! И как после этого прикажете оценить состояние нашего пилота? Как бы то ни было, а модель повреждения машины оценить гораздо проще. В целом она нормальная, а уж после серьезных аварий машина "разбирается" так, что сложно узнать в ней исходный вариант. А вот накладываются травмы на кузов авто весьма грубо. Нет, все понятно, после того, как вы улетели в кювет, состоящий из огромных каменных глыб, с машиной явно не будет ничего хорошего! Но почему при лобовом ударе передней частью с ужасающим звуком вылетает заднее стекло и повреждается багажник?

И последнее - управляемость. У нас не возникло сомнений в реальном



Физика честна! Дерево выкорчевать не получится.
А вот оценить последствия краш-теста - пожалуйста!

положении вещей - Xpand Rally, несмотря на все странности и недостатки, которые были перечислены выше по тексту, - симулятор. Тут, как и в любом другом имитаторе, нужно достаточно долго тренироваться даже для того, чтобы хорошо понять, что и в какой ситуации может делать ваш автомобиль. Переднеприводные машинки начального уровня преподносят сюрпризы и проявляют характер, а стоит сесть за руль полноприводного монстра мощностью под четыреста лошадиных сил, как учиться приходится заново! Трасса постоянно держит в напряжении - виражи надо проходить чисто и внимательно слушать штурмана! Xpand Rally провоцирует на скоростную езду, ведь вдоль трасс не так много препятствий, которые способны остановить автомобиль. Однако необходимо всегда быть готовым вовремя затормозить: улетев за пределы дороги, вы фактически теряете шансы на победу. Кстати, аркадная организация геймплея позволяет все-

гда делать "рестарт" при неудачном стечении обстоятельств.

Xpand Rally - весьма противоречивая и самобытная игра. Многие здесь сделано вопреки принятым в жанре симуляторов ралли канонам. Некоторые моменты отсылают нас напрямую к аркадам, в то время как физика тянет воз в другую сторону. Попробуй, разберись. Понравилась ли она нам? Да. И мы ее можем порекомендовать практически всем. Главное, чтобы был компьютер помощнее, и вы были поклонником ралли. Тогда всем будет хорошо.

Ну, а в иерархии раллийных симуляторов Xpand Rally займет место никак не выше третьего. Макрей и Бернс - недостижимые высоты для этого произведения.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
7.3	

Какой красивый зимний пейзаж! Но буквально через пару месяцев нас уже начнет от них тошнить



Теперь и машине, и водителю - на больничную койку



СТАЛИНГРАД



- Новая стратегия в реальном времени о величайшем сражении Великой Отечественной
- Более 150 типов юнитов, 43 миссии в двух масштабных кампаниях за Вермахт и РККА
- Игровые миссии воссозданы на основе тактических карт и кадров аэрофотосъемки
- Исторические здания, восстановленные по архивным фотографиям
- Аккуратная реконструкция исторических событий
- Полномасштабные бои на территории города
- Оригинальный саундтрек группы «СкаФандр»

www.stalingrad-game.ru



© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2004 dtf.games. Все права защищены.
© 2004 Nival Interactive. Данный продукт является программным продуктом Nival Interactive.
Nival и логотип Nival являются торговыми знаками компании Nival Interactive. Все права защищены.

Камо грядеши?



Гнал = SF=Glan УНАНЯН

ЭВОЛЮЦИЯ, -и, ж. процесс постепенного непрерывного количественного изменения, подготавливающий качественные изменения.

Толковый словарь Ожегова



★ Жанр Simulation ★ Издатель 1C, Ubisoft Entertainment ★ Английское название Pacific Fighters ★ Разработчик 1C, Maddox Games
★ Рекомендуется Pentium 4 3 GHz, 1 Gb RAM, 3D-уск. (128 Mb), выделенка ★ Сайт www.pacific-fighters.com

Менее всего в этом мире стоит верить людям, утверждающим, что у них имеется рычаг, пригодный для переворачивания мира, и дело только за тем, чтобы найти подходящую точку опоры. Доморожденные архимеды тратят годы на поиски этой самой точки и заканчивают в лучшем случае пшиком, а в худшем - оглушительным провалом. Тем же, кому действительно приходилось совершать революцию, хорошо известно, что точку опоры для переворота следует долго и кропотливо создавать самому, исподволь накапливая незначительные на первый взгляд изменения. Истинные революции происходят сами собой потому, что не могут не произойти, и только тогда, когда перезревшее количество не может боле оставаться в прежнем качестве. Торопить, а тем более пытаться затормозить этот процесс глупо и бессмысленно, но можно попытаться предугадать некоторые черты будущего, внимательно изучая настоящее.

"Перл-Харбор", безусловно, эволюционный продукт, но в том, как стремительно и гордо он реет над волнами, легко угадываются черты памятного еще со школьной парты буревестника.

Товарищи, пролетарское, рабоче-крестьянское воссоединение "Ил-2: Асы в небе" и "Перл-Харбор", о необходимости которого все время говорил тов. Медокс, СОСТОЯЛОСЬ! Ура, товарищи! Нам дали-таки возможность выбирать самостоятельно: ставить "Перл-Харбор" как отдельный продукт или же в качестве дополнения к "Илу". Надеюсь, никому не надо объяснять, как это важно для сохранения целостности сообщества вирпилов? Ну, все, утирайте слезы радости и перейдем к непосредственному препарированию сегодняшнего пациента.

Не взлетим, так поплаваем...

Коснемся для начала вопросов базирования, а именно реализации авианосцев как платформ для взлета и посадки летательных аппаратов (ЛА). Здесь существуют два фактора: скорость судна и волнение на море.

На полном ходу авианосец дает около 30-40 км/ч, что уменьшает скорость сближения с палубой примерно на четверть. При скорости 140-160 км/ч большинство палубных аппаратов уже довольно вяло управляется, и для устранения отклонений от глиссады требует-

ся дополнительное время, так что каждая секунда на счету. В связи с этим, взлет со стоящего авианосца и посадка на него - занятие для сильных духом. Особенно это касается взлета с максимальным взлетным весом. В одиночных заданиях для каждого типа ЛА есть тренировочное упражнение "Взлет со стоящего авианосца". Залейте топлива под завязку, возьмите бомб и подвесных баков, сколько унесете, встаньте на колодки, раскрутите движок на максимум. Теперь отпускайте тормоза и молитесь военно-морским богам, чтобы они пособили вам убрать шасси прежде, чем машина чиркнет колесами по воде. Пара советов: во-первых, не забудьте закрыть фонарь и створки радиатора и, во-вторых, начинайте выпускать закрылки где-то при скорости 50-70 км/ч.

При приличном волнении у авианосцев появляется значительная бортовая качка. Это довольно неприятная штука, поскольку касание происходит с креном, что чревато поломкой стойки шасси и сваливанием с палубы. Кроме того, у некоторых типов так устроен так, что при посадке с большим креном не происходит зацепления с тросами аэрофинишеров.

Посадив с третьей попытки "Вайлдкэт" на палубу, я было расслабился и на радостях решил повторить сей маневр на "Корсаре". Не тут-то было: оказалось, что каждый тип нужно осваивать отдельно. Вот вам первая черта будущих авиасимуляторов - уточнение и детализация полетных моделей каждого типа самолетов приводит к существенным различиям в технике пилотирования и требует от вирпила выработки специфических навыков, связанных с особенностями конкретной машины. Тем, кто сомневается, рекомендую освоить посадку на "Митчелле". Если вам не приходилось сажать аэробусы в MSFS, то вас ожидает не одна и не две аварии. Еще одна примета нового времени - пилотируемая модификация "Зеро" А6М2-Н. Этот легкий гидросамолет весьма любопытно приводнить, а потом взлететь на нем с воды. Не припомню, чтобы в авиасимуляторах раньше было что-либо подобное. Заметьте, реализовано все явно не для галочки, а с прицелом на будущее. Во всяком случае, достоверное поведение на волне и отчетливый выход на редан при взлете впечатляют. Привлекает внимание так-

Будни войны. Одним самураем меньше



Это не десант, это рождественский подарок от дядюшки Самы





Р 40Е наглядно демонстрирует А6М2-21, почему нельзя было позволять ему оторваться и набрать лишних 500 метров высоты



У этой "Кобры" еще нет ее знаменитой 37-мм пушки, но ходить ей в доб уже не рекомендуется

же и новый уровень детализации моделей и кокпитов. Достаточно посмотреть на кинематику шасси "Вайлдкэ-та", чтобы понять, какими будут модели будущих симуляторов. Причем это не просто украшательство, многие вещи несут функциональную нагрузку. Открывающиеся фонари - это дополнительный обзор и возможность на некоторых типах (Zero, F4F, F4U) поднять кресло, что очень удобно при посадке. Особенно это актуально для "Корсара", у которого отвратительный обзор. Не спасает даже зеркало заднего вида, а посадка в отнесенной назад кабине получается совершенно слепой. В кабине "Хеллкэ-та" можно ознакомиться с последовательностью действий при взлете и при посадке, на приборной доске "Митчелла" указаны предельные скорости полета с выпущенными шасси и закрылками. Мелочь, а приятно.

Вода, вода. кругом вода ...

Обратимся теперь к специфике действий морской авиации, связанной с особенностями театра военных действий. Возьмем, к примеру, карту "Иво Дзима". Это квадрат со стороной 800 км, на котором имеется одноименный остров, свободно вмещающийся в ок-

ружность диаметром 10 км. На всем остальном пространстве единственным навигационным ориентиром является горизонт. Над такой акваторией даже в ясную погоду недолго заплутать и потом судорожно тянуть на базу на последних каплях топлива, несолоно хлебавши. Пункт "Вектор на цель" в меню радиообмена помогает, конечно, но пилот оказывается в ситуации капитана подлодки: азимут на цель известен, а вот дистанция... Расстояние же до цели - показатель не праздный, в связи с жестким лимитом топлива, и далеко не однозначный из-за того, что истинная и приборная скорости - вещи, мягко говоря, не идентичные. В первую очередь это касается многомоторных машин наземного базирования, несущих существенную бомбовую нагрузку. Пилоты этих типов очень быстро научатся регулировать смесь и подбирать оптимальное соотношение оборотов и шага винта для того, чтобы выжать лишних 30-40 км дальности. Топливомер и компас - вот два главных помощника морского летчика. Палубные машины вынуждены использовать подвесные баки (не напрасно же я расписывал прелести взлета при полной загрузке). Полеты на дальние расстояния имеют еще один неприятный для

геймплея момент - они очень продолжительные. Для компенсации такого неудобства предусмотрена система ускорения времени. При нажатии на соответствующую кнопку рендеринг прекращается, а время ускоряется в 120 раз. При достижении навигационного пункта или приближении врага система автоматически возвращается в реальное время. Очень удобно в сингле: поставил на автопилот, врубил "машину времени" и сиди себе, тупи мину-ту в черный экран, а не хочешь - лети два часа в реале, любуйся волнами. Как это будет работать в онлайн-ре- не представляю. Впрочем, судя по размерам многопользовательских карт, там ничего такого не понадобится.

Как поражают пароходы? Совсем не так, как поезда

Последняя особенность действий морской авиации - это характер целей. Дело в том, что боевой корабль при относительно небольшой площади поражения и хорошей живучести имеет высокую плотность зенитного огня. Торпедировать корабль крупнее эсминца практически невозможно даже при той упрощенной модели сброса торпед, которую "Перл-Харбор" унаследовал от "Ил-2". Сомневающиеся мо-

Та самая G4M1-11 "Батти", которая так и не попала в состав пилотируемых машин



Вот к чему приводит отсутствие протектирования топливных баков





Взлет со стоящего авианосца с максимальной нагрузкой. Отражение "Даунтлесса" в воде все видят!



Утро над Гавайями. Сейчас сбросим муляж бомбы и можем заходить на посадку

гут попробовать прорваться к, скажем, авианосцу класса "Эссекс" в составе звена или двух. Только не ходите с правого борта: там вас разорвут еще в километре от цели. Из эффективных средств поражения надводных целей остаются пикирующие бомбардировщики, однако тут вступает в силу еще одна характерная черта будущих симуляторов, присутствующая в "Перл-Харбор", - дальнейшая детализация модели повреждений. Предположим, в правое крыло вам попадает пара снарядов 20 мм. Эффект от этого примерно такой же, как от удара молотком по ободу подвешенной за ручку сковороды. Если не компенсировать вращение, то машину может повернуть градусов на 180. Однажды мой "Си Файр" получил прямое попадание снаряда корабельной зенитной артиллерии в капот, отчего движок заклинило, а машина встала почти вертикально, в результате - штопор. Прицельно пикировать в таких условиях очень трудно, машина вздрагивает от каждого осколка, от каждой пули. Пилотировать поврежденную машину теперь существенно сложнее: "раненое" крыло создает момент не только по крену, но и в канале

рысканья; отлетевший элерон уже не просто графический наворот, а вполне конкретное изменение в поведении самолета.

Где тонко, там и рвется...

Борьба за завоевание превосходства в небе над Тихим океаном, на мой взгляд, будет намного напряженнее и драматичнее, чем это было на Восточном фронте. Повышенная маневренность и пушечное вооружение японцев противопоставлены высотно-скоростным характеристикам и завидной живучести американцев. Однако подавляющего преимущества нет ни у одной стороны. Баланс настолько хрупок, что во многих случаях взаимодействие в парах становится решающим фактором. Дуэли один на один тянутся бесконечно и продолжаются чаще всего до первой ошибки. Американец, как правило, живет до первого неудачного маневра и потери скорости, а японец - до первого прицельного залпа четырех или шести браунингов. Даже появление в 43-м "Хэллкэтов" не дает решающего преимущества, поскольку А6М5 - это совсем не то, что тип 21, и пилотировать в присутствии "Зеро"

нужно весьма аккуратно. Пожалуй, только пилот "Корсара" может быть уверен в том, что неряшливое обращение с запасом энергии не окажется для него роковым. Впрочем, когда в воздухе носятся Ki-61, то и на F4U особенно не расслабишься. Из машин наземного базирования в начале войны особенно эффективен P-40E, а с 1943 года, конечно, "Лайтнинг" (если знать тонкие места в пилотировании этого весьма необычного аппарата) и "Спитфайр" с его беспрецедентной скороподъемностью.

Множество мелких ошибок и недочетов свидетельствует о том, что команду разработчиков торопили. Зачем Ubisoft перенесла запланированный на ноябрь релиз - непонятно. Однако необычно куций музей, отсутствие в числе пилотируемых машин заявленной ранее G4M1-11 "Бэтти" (а это значит, что японцы остаются без линейного бомбардировщика) - это явно плоды спешки, так что ждите патчей. Видно также, что работа велась до последнего момента. В русской версии исправлена ошибка с загрузкой А-20 парашютирующими бомбами, убитые пилоты и стрелки снова стали изменять позу. Правда, теперь треки, записанные в "Pacific Fighters", не воспроизводятся в "Перл-Харбор", но это не беда.

Впрочем, есть вещи, которые вряд ли могут быть исправлены до смены движка. Думаю, что придется нам жить с непотопляемыми торпедами, неуничтожимыми зенитками на кораблях и выскакивающими прямо сквозь обшивку парашютистами вплоть до самой Великой Авиасимуляторной Революции, которая (поверьте чутью старого вирпила) уже не за горами.

Н

РЕЙТИНГ	
ИНТЕРЕС	★★★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★
8.7	



TRUE CRIME™

STREETS OF LA™



ACTIVISION





Отдушина для израненного сердца болельщика

Посмотрим, что есть в запасе у Яйцева...
Из репортажа телекомментатора Виктора Гусева

★ Жанр Спортивный симулятор ★ Издатель Electronic Arts ★ Разработчик EA Sports, EA Canada
★ Рекомендуется Pentium 4 1.6 GHz, 256 MB RAM, 3D-уск. (128 MB) ★ Сайт www.fifa2005.ea.com

Все-таки время – странная штука. Год назад ваш покорный слуга писал рецензию на FIFA Football 2004, находясь под впечатлением от феерического стыкового матча Уэльс – Россия за выход в финальную пульку чемпионата Европы. Тогда положительные эмоции были через край. Так получилось, что коробка с двумя компактными дисками с надписью FIFA Football 2005 на обложке появилась в продаже почти что одновременно с днем трехлетнего матча Португалия – Россия, результат которого еще очень долго будет сидеть острой костью в горле основательно захворавшего отечественного футбола. Одна отрада – футбол виртуальный, в нем успехи национальной команды страны зависят только от тебя. Благо какая-никакая, а все-таки НАША (другой и не будет) сборная в дебри EA Sports присутствует. Правда, лица половины игроков не соответствуют реальным прототипам и схожи как две капли воды. Увы, после 7:1 у непредвзятых канадских разработчиков есть железный повод сказать в ответ на все претензии: «Большого вы и не заслужили». И, как ни крути, в этом вопросе они будут правы на все сто.

Ни слова о наших

Парадокс заключается в том, что с вливанием больших денег на клубном уровне в нашей стране ощущаются явные сдвиги к лучшему. Но, к сожалению, ни чемпионата России, ни одного отечественного коллектива в еврокубках в FIFA Football 2005 вы не сыщите днем с огнем. А вот здесь девелоперам нет оправдания. Чем можно объяснить это явление: ленью, предвзятостью, отсутствием профес-

сионализма или еще какой-то причиной? Перед нами явный промах разработчиков, и точка.

На этом позвольте закрыть отечественную тему, ибо о российской сборной сейчас можно говорить лишь как о покойнике: либо хорошо, либо ничего. Надеемся, воскрешение не заставит себя долго ждать. Лучше поразмыслим о судьбах виртуального заграничного футбола, благо с подачи EA Sports в этом сезоне в нем произошла целая россыпь внушительных изменений.



Батюшки, какой конфуз!

Спортивные симуляторы от издательства Electronic Arts всегда славились великолепной визуальной составляющей. Видимо, в нашем случае на канадскую старуху нашлась проруха. Свои восемь баллов за графику герой этих страниц получил с большим скрипом. Недовольство вызывает сра-

зу несколько принципиальных моментов.

Во-первых, форма игроков прорисована чересчур некачественно и по ней видно, что изначально создавалась она в крайне низком разрешении, отчего при переходе на удаленную от событий на поле телевизионную камеру футболки буквально рассыпаются на глазах. То ли дело NHL 2005 с ее образцово-показательными свитерами, касками и клюшками, на которых четко пропечатаны не только фамилии хоккеистов, но и рекламные логотипы, а также названия фирм-производителей. FIFA Football 2005 столь высокий уровень и не снился.

Во-вторых, иначе, как убогой, не назовешь трехмерную публику на трибуне. Уж лучше бы она оставалась в своем спайтовом царстве. Издали все смотрится здорово, а вот при приближении полигональные болванчики, словно растаявшее сливочное масло, ровным слоем размазываются по попавшему в кадр участку стадиона и монотонно выполняют свои обязанности: во всю глотку орут подбадривающие кричалки, распевают фанатские песни, изредка жгут фаера и неустанно размахивают изуродованными ручонками.

В-третьих, от созерцания творящейся на поле картины возникает ощущение, будто ты попал не на матч, а на представление заезжего кукольного театра. Неказистые игроки-марионетки бегают по зеленому ковру (наз-

Кричалка «И я верю, что день настанет-е-ет, чемпионом Россия стане-е-ет!» пока что не потеряла своей актуальности. Теоретически





Через мгновение "пятнистый" залетит в девятку

вать не имеющее ни единой травинки лысое поле газонем язык не поворачивается) и, в меру таланта своего кукловода, пытаются разыграть эдакий футбольный спектакль.

Впрочем, не все так плохо, как может показаться. Вблизи лица звездных игроков прорисованы на "отлично". Тут вам и знаменитая проплешина Зидана, и выбритая под Котовского голова Бекхэма, и вечно надутые щеки Уэйна Руни, и, простите, зубы Роналдо и Роналдиньо. Впрочем, такого повышенного внимания со стороны разработчиков удостоились лишь несколько сотен из 12 тысяч размещенных в игре футболистов (кстати, в прошлой части их было около двадцати). Наверняка вас порадуют точные копии знаменитых арен. Old Trafford, Mestalla, San Siro, Santiago Bernabeu, Highbury, Stamford Bridge всегда забиты под завязку и украшены флагами, логотипами ведущих фанатских движений страны, а также целой россыпью уникальных баннеров.

Начало трудового пути

Игру спасает увлекательный режим карьеры. Теперь вы - настоящий тренер, чья работа сводится не только к командованию своей дружиной на поле. Никто не позволит вам сразу же заполучить под начало один из великих клубов. Извольте начинать с малого и постепенно пробиваться к вершинам славы. Не нравится такой подход? Тогда отправляйтесь в режим Tournament. Но помните, что Лиги чемпионов вам не видать, как своих ушей.

Итак, вы - рулевой захолустного клуба. Начальство ставит задачу на предстоящий сезон и предоставляет в ваше распоряжение зную сумму бюджетных денег. Касса пополняется спонсорскими вливаниями и суммами, полученными от продажи игроков.

Постепенно вы улучшаете умения своего тренерского штаба и пробиваетесь через тернии к звездам. Разумеется, это не весть что по сравнению с настоящим футбольным менеджером, но для спортивного симулятора с явным уклоном в сторону аркадных элементов — знаковое явление.

К сожалению, несколько грубых недочетов пробралось в изрядно похорошевший интерфейс (разноцветные футболисты-кружочки на схеме расположения команды на поле — настоящий шик: просто, наглядно, информативно). Почему-то перед отправкой в режим трехмерной трансляции во время просмотра предстартового состава мышь отсутствует как явление. Приходится справляться при помощи клавиатуры. Наверняка разработчики исправят свою оплошность в одном из первых патчей, но, согласитесь, мелочь, а неприятно.

Повзрослел, а как похорошел...

Игра оппонентов больше не скатывается к скудному набору шаблонных действий. За минувший год искусственный интеллект подучился тактике и теперь частенько преподносит заковыристые задачи. Если противник не видит продолжения комбинации, то отдает пас назад и пытается завершить начатую атаку вторым эшелонном. Короткие пасы, стеночки, обманные финты, растягивание обороны долгой перепасовкой на дальних подступах к штрафной площади или же размашистыми фланговыми атаками, жуткий прессинг, обилие силовой борьбы, тактика мелкого фолла и многие другие прописные истины перестали быть исключительно вашим секретным оружием успеха. В FIFA Football 2005 складывается ощущение, что вы возитесь не с бездушной железякой, но с равным по силе живым конкурентом. Разумеется, в самом

EA Sports, верните нам зима!

Уже в третьем своем продукте сотрудники EA Sports допускают одну и ту же ошибку. Вместо нынешнего гимна Александра (он же гимн Советского Союза) почему-то звучит "Патриотическая песня" Михаила Глинки. Ранее данная оплошность встречалась в UEFA Euro 2004 и NHL 2005. А еще год назад этим грешили разработчики Pro Evolution Soccer 3.



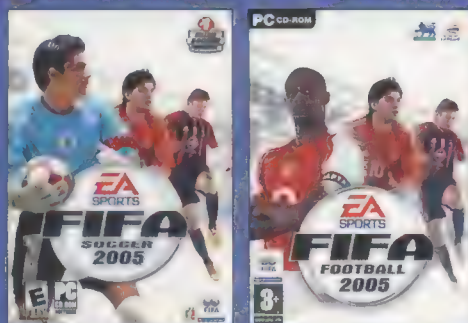
начале необходимо реально оценить уровень собственного мастерства и подобрать ему соответствующий класс сложности, в противном случае разворачивающиеся на поле события превратятся в форменное избиение младенцев.

Превозносимая разработчиками фича first touch на поверку оказалась не такой уж и революционной. Мяч перестал намертво приклеиваться к ноге вашего подопечного и теперь обладает индивидуальными физическими параметрами. Благодаря этому, вы можете обработать "пятнистого" как вашей душе угодно. Если вы пользуетесь клавиатурой, то необходимо нажать Shift и указать направление движения. Рядовой футболист пробросит мяч себе на ход, а звезды выполнят индивидуальный прием. Например, Тьерри Анри исполнит знаменитую серию обманных движений, а Денис Бергкамп в окружении троих защитников покажет свой умопомрачительный финт. Но не забывайте, что всегда можно сыграть в одно касание. Частенько для команды это куда выгоднее, чем демонстрация индивидуальных качеств.

В погоне за самостоятельностью

За минувший год разработчики до кристального блеска отполировали систему off the ball control. Доведены до ума забегающие вдоль боковой линии с последующей переадресацией мяча на свободного партнера по команде, слегка подкорректированы фланговые навесы. Виртуальные футболисты теперь самостоятельно регулируют скорость своего бега и действуют исключительно по ситуации. Если на спине на всех парах стремящегося к воротам соперника форварда "висит" пара защитников противника, то он врубит повышенную скорость, но пробьет на

Разные обложки, одинаковое содержание



FIFA Football 2005 вышла с разными обложками. Для европейского варианта позируют полузащитник Патрик Виера (Arsenal - Лондон, Англия), нападающие Фернандо Морьентес (Real - Мадрид, Испания) и Андрей Шевченко (AC Milan - Милан, Италия), а в североамериканском месте Патрика Виера занял голкипер Освальдо Санчес (Guadalajara - Гвадалахара, Мексика).

силу. Когда есть время на то, чтобы сбавить темп бега, ваш нападающий подработает мяч под удобную ногу и нанесет прицельный удар.

Нововведения по части управления ограничились исключением из FIFA Football 2005 выбора силы отдаваемого паса (явный уклон в сторону аркады) и коснулись лишь системы вбрасывания аута. Теперь игроку необходимо выбрать адресата передачи и совершить им несколько обманных движений, дабы освободиться от назойливого опекуна. После этого вы нажимаете на соответствующую клавишу управления и спокойно принимаете мяч в свободной зоне. Все остальные премудрости переключались из прошлогодней серии, в том числе подача угловых (сокращение числа вариантов осуществления данного стандартного положения - не в счет) и исполнение штрафных ударов.

Панорамный вид кипящего стадиона внушает трепет



В кубковых матчах нет деления на слабые и сильные команды

Не знаешь сам, подсмотри у соседа

Прошлогоднее соперничество EA Sports с разработчиками Pro Evolution Soccer 3 не прошло бесследно. Помимо чисто спортивного интереса, за победами следует гнаться ради пополнения своей копилки призовыми очками, которые открывают доступ к хорошему спрятанному в игре вещам: ряду известных стадионов, проведению матчей поздней ночью, несколькими вариантам мячей, фирменным бутсам Роналдо, назначению арбитром колоритного Пьера Луиджи Коллины, дополнительным трекам и целой куче других занятых мелочей.

Совершенно не вызывает нареканий звуковое оформление. Пара комментаторов сносно описывает ход поединка (рекомендуем вам поставить испанцев, ребята не жалеют себя - выкладываются в прямом эфире по полной программе) и не режут геймерское

ухо ляпами. Шумовые эффекты стадиона тоже в полном порядке. Но все это меркнет на фоне бесподобной музыки. В FIFA Football 2005 вы услышите 38 композиций разных музыкальных направлений.

С верой в лучшее

В надежде увидеть идеальный спортивный симулятор мы из года в год с образцовым благоговением смотрим в сторону EA Sports. Почему-то чаяния любителей виртуального хоккея, американского футбола, баскетбола, пусть не из сезона в сезон, но все-таки оправдываются, а вот фанатам соккера явно не везет. Каждый раз мы получаем эдакую добротную работу над ошибками, допущенными в предыдущей версии, без малейшего намека на революционность. Нынешний эпизод нескончаемого сериала продолжает эту унылую традицию. Видимо, оригинальные идеи у EA Sports закончились с выходом FIFA Football 2003, а то и вовсе во времена FIFA 99. Но это не мешает нам с завидным постоянством бегать в магазин и в надежде на чудо тратить свои кровные на очередное детище канадских разработчиков.

Зато у амбициозных японцев из Konami Computer Entertainment Tokyo в их Pro Evolution Soccer 4 свежих веяний хоть отбавляй. На второй PlayStation этот продукт бьет все мыслимые и немыслимые рекорды продаж и в скором времени собирается пожаловать к нам на PC. Что-то подсказывает, что в этом году именно он станет лучшим футбольным симулятором.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★
РЕАЛИЗМ	★★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★★
8.0	

Князи из грязи

★ Жанр: Аркадные гонки на квадроциклах ★ Издатель: Xing interactive ★ Разработчик: Team6 Game Studios
★ Рекомендуются: Pentium III 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. 164 Mb ★ Сайт: www.xinginteractive.nl/xing/atvmudracer.htm

Гонки на квадроциклах не новы. Мы видели парочку не очень сильных произведений - Kawasaki ATV Powersports и ATV Rally. Порадовать нас чем-то новым решила компания Team6 Game Studios. Странная получилась игра. Выполнена весьма неаккуратно. Например, выбрав при установке английский язык, в игре мы получили смесь английского и немецкого с преобладанием последнего. И это не единственный фокус нового произведения.

Скромно, но со вкусом ли?

Разобраться в меню чудакострой "англо-немецкой" игры оказалось несложно. Благо некоторые слова все же на понятном - международном. Надо сразу признать, что игровые возможности ATV MUDracer (или ATV Mud Racing - как игру еще называют разработчики) небогаты. У игрока есть возможность поучаствовать в разовых заездах, проверив тем самым себя и игру. Можно принять участие в чемпионате. Тут вам будет предложено несколько трасс, и по каждой придется проехать от двух до трех кругов. Сложность трексов не возрастает, увеличивается лишь скоротечность заездов за счет того, что игрок и компьютерные оппоненты постепенно пересаживаются на более скоростные транспортные средства. Квадроциклы, как и трассы, конечно же, полностью вымышлены. Никаких настроек и тюнинга игрой не предусмотрено. Это довольно-таки примитивная аркада.

Густая пыль и грязь

На старте игрок всегда занимает почетное последнее место и отчаянно пытается прорваться сквозь глупых, но агрессивных соперников. Знаете, с чего начался мой первый заезд в этой

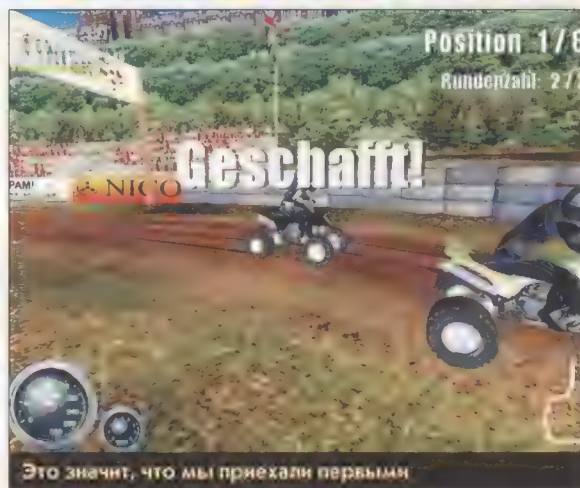
игре? Сразу после старта меня буквально вынес на обочину рьяный конкурент с пятой позиции, тем самым заставив заново начинать гонку. Но не потому, что здесь есть модель повреждений. А потому, что, если отстать от противников даже на полкруга, догнать их будет сложно - чиртеры. Просто не успеть! А вот если с самого начала гонки навязать им плотную борьбу, довольно-таки скоро выяснится, что эти ребята мало на что способны. В поворотах на полном газу можно обходить их, что называется, "пачками". Причем по любой траектории: хоть внешней, хоть внутренней, хоть лавируя между противниками.

Физическая модель крайне груба и примитивна. Пилот приклеен к седлу своего байка намертво и не вылетает из него даже при лобовых контактах! Просто кувыркаются вместе - не разлей вода!

Столкновения также носят однообразный характер и стараются очень редко покидать рамки 2D. Стукнулись, замедлились, отскочили - поехали дальше. Тормоза фантастические: нажал и стоишь, как вкопанный, независимо от имевшейся скорости. Именно поэтому ими никогда не надо пользоваться. Все повороты можно быстро проходить в скольжении. Но не четырьмя колесами, а локтями об отбойник. Вопреки здравому смыслу, так получается быстрее.

Разные места

Но не все так ужасно в ATV MUDracer. Например, графика игры места-



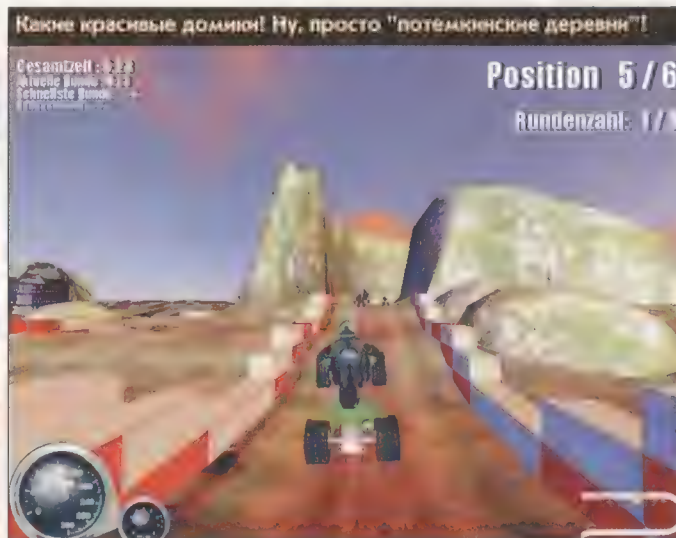
Это значит, что мы приехали первыми

ми вполне даже симпатична. Но, к сожалению, только местами, и не так часто, как хотелось бы. Задники - это, конечно же, хорошо, но в первую очередь разработчикам стоило уделить более пристальное внимание воссозданию квадроциклов и гонщиков. А они у них получились - "ни бе ни ме ни кукареку". Звук довольно-таки посредственный. Мотор всегда завывает на какой-то высокой и неприятной ноте, а музыка представлена заунывными электронными композициями (вероятно, собственного производства).

По всем параметрам - перед нами не более чем среднее, а местами (частыми) - даже ниже среднего произведение. ATV MUDracer можно рассматривать только как весьма примитивную аркаду, ориентированную на маленьких детей. Начинающих, так сказать, геймеров.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
5.7	



Леонтий ТЮТЕЛЕВ



Tony Hawk против MTV

★ Жанр: Скейтбординг + action ★ Издатель: Activision ★ Разработчик: Neversoft
 ★ Требования: Pentium III 1,2 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) ★ Сайт: www.activision.com/microsite/thug2

Несмотря на скромную цифру "два" в названии этой выдающейся игры, перед нами далеко не вторая, а шестая серия популярнейшего экстремального игрового сериала о похождениях бравого скейтера Тони Хока и его коллег по цеху. Естественно, владельцы персональных компьютеров видели не все шесть частей, однако, согласитесь, цифра достойная и внушающая уважение.

Новая игра сделана по хорошо знакомому сценарию. В основе лежит базис, созданный еще во времена первой части. Основные механизмы геймплея не изменились. Но есть и некоторые свежие моменты, которые не позволяют говорить о ней, как об очередном клоне. Речь идет о режиме, названном World Destruction Tour. Появились дополнительные возможности в управлении персонажем и выполнении им разнообразных трюков. Еще дальше продвинулась в своем развитии комбо-система. В общем, есть, о чем поговорить и, само собой, есть во что поиграть!



Мировое турне разрушителей

Товарищи, которые без ума от американского MTV, наверняка знают одного из тамошних "мега-старов" по имени Bam Magera. Этот ведущий регулярно появляется на "голубых экранах", вещая свои якобы циничные и смешные шуточки и забавляя среднестатистического американского подростка. Такой персонаж вряд ли способен хоть чем-то заинтересовать любого более-менее здравомыслящего человека, однако идеально вписывается в ту роль, которая уготована ему в Tony Hawk's Underground 2. Здесь Бэм возглавляет группу подонков-скейтеров,

противостоящую команде Тони Хока. Вы скажете — странный выбор? Напротив! Основной аудиторией серии являются как раз те самые подростки, которых воспитывает MTV, которые гоняют целый день на своих роликовых досках и слушают "альтернативу". Разработчики явно не прогадали.



Этот бродячий цирк путешествует по городам всего земного шара, борется сам с собой и попутно образует тот самый режим World Destruction Tour. В пяти локациях команды должны показать себя в лучшем виде. Кто наделает больше разрушений — того и шишки. Если в первой части игры задания носили еще более-менее мирный характер (надо было, например, спасти "того парня" от агрессивных криминалов), то во второй акценты смещены в сторону насилия.

Общаясь с NPC, игрок открывает новые территории и доступ к очередным "пачкам" миссий. Кто выдает задания? Есть список обязательных к выполнению задач. Некоторые миссии начинаются после общения с компьютерными персонажами, которые просят о помощи. За каждое выполненное задание начисляются очки, и по мере того, как набирается требуемая сумма, происходит продвижение вперед. В определенные моменты игра демонстрирует сцены с участием героев "мирового разрушительного тура".

Всем хорош новый режим. Задания интересны и сбалансированы, встречающиеся по ходу дела персонажи могут быть очень и очень оригинальными, но... как-то уж очень быстро заканчивается это турне. Нормальному игроку на данный режим потребуется порядка 6-7 часов, а это, как показывает практика, не очень много. И, тем не менее, находку разработчиков с противостоянием команд мы смело признаем удачной. Полноценный игровой режим, который существенно разнообразил геймплей серии.

Но не стоит расстраиваться с завершением story mode. Ведь после этого вы фактически остаетесь наедине с еще одной игрой серии. Речь идет о классическом варианте, где игроку необходимо пройти тринадцать предельно детализированных и наполненных невероятным количеством бонусов и секретов уровней. Впрочем, по мере ознакомления с ними эмоции несколько стихают. Часть уровней мы видели в предыдущих сери-



Прыжки становятся все выше, и вполне возможно, что скоро Тони и компания будут летать на уровне последних этажей небоскребов

ях, с другими познакомились во время "разрушительного тура". Конечно, выполнять задания, осваивать новые приемы и отыскивать скрытые места для невероятных прыжков — занятие шибко увлекательное, но... Но почему мы должны в classic mode заново открывать уже знакомые уровни? Как-то не совсем честно получается. Что-то вроде навязанной услуги...

Новости и старости

Первая часть Tony Hawk's Underground позволяла спрыгнуть с роликовой доски и отправиться исследовать местность на своих двоих. Во второй части нужно отметить неплохую функцию sticker slap, благодаря которой персонаж приобретает неплохое ускорение для продвигания сложного комбо. Что касается пластики движений виртуальных героев и количества доступных приемов, то здесь Tony Hawk's Underground 2 показывает себя с лучшей стороны. Все движения отсняты с профессиональных спортсменов. Мало того, они специальным образом адаптированы для игры, отчего стали еще более эффектными и практически невыполнимыми в реальности. Зрелищность от этого только выигрывает, а, учитывая то, сколь затяжными бывают здесь прыжки, такая "поправка на игру" выглядит вполне уместно.

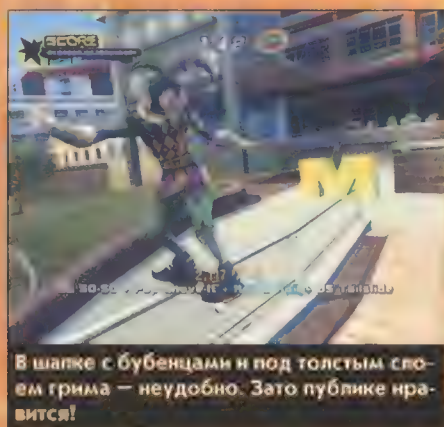
Добавилось несколько возможностей в управлении персонажем. Например, во время прогулок по городам можно рисовать граффити. Есть focus

На игровых заставках герои выполнены несколько гипертрофированно: большие головы и слишком выразительные жесты. Но смотрится все это нормально

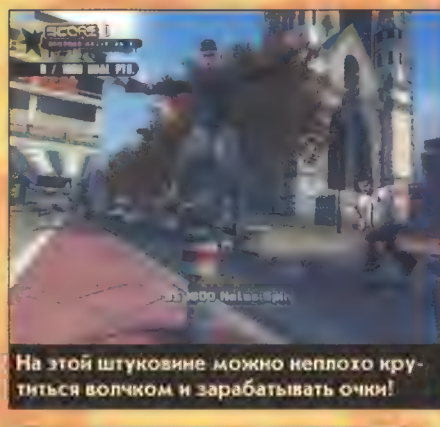




Могла заработать неплохую сумму, а вместо этого приземлилась на пятую точку и, похоже, будет искать утешение в freak out



В шапке с бубенцами и под толстым слоем грима — неудобно. Зато публике нравится!



На этой штуковине можно неплохо крутиться волчком и зарабатывать очки!



ре, ведь заработанные в процессе поломки доски очки оборачиваются негативными последствиями. Вы теряете слишком много времени, которое могли потратить, зарабатывая бонусы в эффектном комбо-стиле! Так что баланс соблюден.

В остальном — перед нами хорошо знакомый игровой процесс серии Tony Hawk's, который можно охарактеризовать несколькими емкими определениями: непередаваемая динамика, обилие возможностей, интереснейшие уровни, интуитивно понятное управление, отменная мотивация и постоянно высокий уровень адреналина в крови у играющего. Каждая игра серии выстраивается по старому рецепту и достойно продолжает дело предшественника. Tony Hawk's Underground 2 — не исключение.

Все очень предсказуемо

Обычно, завершая статью, говорят сначала о графике и лишь парой фраз описывают звук. Здесь все будет наобо-



Что тут можно сказать... Мя-я-я-я-я!



Один из альтернативных видов скейтбординга, предложенных авторами игры



Демоны одолели!

рот. И вы знаете почему. Потому что саундтрек Tony Hawk's Underground 2 — это нечто выдающееся! Столь потрясающее разнообразие вы найдете лишь в очень немногих проектах. Эта игра совмещает в себе, казалось бы, несовместимое. Как гласит расхожий лозунг — “все стили и направления современной музыки”. Звуковой ряд произведения также на очень высоком уровне. Придаться не к чему.

Графика вполне симпатичная. Каждый уровень исполнен разработчиками в присущем только ему стиле. Модели скейтбордистов и разнообразные объекты на уровнях сделаны тщательно и качественно. Хорошие эффекты, и быстроедействие неплохое.

Ну, и вывод, который можно было сделать в самом начале или вообще еще до релиза. Tony Hawk's Underground 2 — проект из разряда обязательных для ознакомления. Качественно и интересно по всем параметрам. До боли знакомо, и каждый раз затягивает с головой. **H**

РЕЙТИНГ	
ОБЩЕЕ ИНТЕРЕС	★★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС	★★★★★★
СКОРОСТЬ ДВА ЖАНРА	★★★★★★

8.6

Пан не пропал

*Истинно, истинно говорим вам,
придет век Меча и Топора, век Волчьей Пурги!..*



Покажи мне, кто за тобой гонится,
и я скажу, кто ты.
Гуон фон Сагар, чародей

Первый восторг от продемонстрированного на последней Е3 "Ведьмака" давно прошел и сменился ожиданием. Ожиданием внимательным и жадным. За созданием игры следят не только многочисленные поклонники Анджея Сапковского, но и просто любители CRPG, чьих судьба давно не баловала масштабными и оригинальными тайтлами. Наш журнал представляет интервью с командой разработчиков из польской студии CD Projekt. На вопросы отвечали: Петр Панасевич (PR-менеджер), Михаль Мадей (ведущий дизайнер) и Михаль Кициньский (менеджер проекта).



Навигатор игрового мира: Прежде всего, расскажите нашим читателям об истории CD Projekt. Когда вы создали собственное подразделение разработчиков? Сколько людей начинало работу над "Ведьмаком" и сколько занято в проекте сейчас?

CD Projekt: Мы издаем компьютерные игры на территории Польши, Чехии и Словакии. Компания была создана в 1994 году в Варшаве и стала первой фирмой, поставляющей софт на CD-ROM на польский рынок (отсюда и название). Также мы являемся первопроходцами в области локализаций. Первая полностью переведенная игра была выпущена нами в 1997 году, и с тех пор почти все наши издания выходят на польском языке. Мы локализовали более 300 игр и не собираемся останавливаться. За десять лет компания существенно выросла и сейчас

насчитывает более 100 сотрудников.

Идея разработки собственных игр завладела нами практически с самого начала. Тем не менее, мы не спешили, ожидая, когда у нас хватит сил и средств на подобную непростую задачу. К 2000 году, когда CD Projekt стала лидером польского игрового рынка, вопрос о создании девелоперского подразделения встал уже серьезно.

Катализатором решения стали переговоры с Interplay по поводу Baldur's Gate: Dark Alliance. Серия BG чрезвычайно популярна в Польше. Мы очень сожалели о том, что Baldur's Gate: Dark Alliance издана только на консолях, спрашивали у коллег из Interplay, нет ли возможности портировать ее на PC, и получили полушутливый ответ: "Только если сами за это возьметесь". Отнесясь к этим словам серьезно, мы продолжили переговоры,

одновременно посчитав, что вот он, отличный шанс создать собственное постоянное девелоперское подразделение. Увы, к началу 2002 года Interplay погрузилась в пучину финансовых трудностей и стало ясно, что, даже если мы портируем игру, все равно она вряд ли увидит свет. Проект был брошен, но желание делать игры осталось. Мы решили создавать совершенно новую игру, и так на свет появился "Ведьмак".

НИМ: Что повлияло на выбор жанра? Почему именно Action-RPG? И, вообще, что вас больше всего привлекает/отталкивает в современных RPG?

CDP: Все мы - искренние поклонники жанра. CD Projekt специализируется на издании CRPG со времен первой Baldur's Gate (более 90% CRPG на территории Польши издано нами).

THE WITCHER



Уж, конечно, ничем, как тем, что такие игры нам нравятся, эти внушительные цифры объяснить нельзя. Мы решили создать для PC игру, подобную BG:DA, то есть Action-RPG, но обязательно со сложным и завлекательным сюжетом. Сейчас в играх подобная комбинация просто не встречается. Нам предлагают либо hack'n'slash, где сюжет сам собой отступает на задний план, либо захватывающую историю и интересный мир, где боевая составляющая упрощена донельзя. Эту порочную систему мы и хотим изменить и дать геймеру игру динамичную, зрелищную и одновременно затягивающую и сюжетную.

НИМ: Как вы относитесь к уже существующим польским CRPG (Grom, Another War)?

CDP: Польская индустрия все еще проходит стадию развития. Многие проекты создаются буквально "на коленке". Однако приятно видеть, что ситуация начинает меняться, хоть из всего множества недавних польских игр по-настоящему с мировыми хитами может конкурировать один лишь

Painkiller. Конечно же, мы надеемся, что второй игрой такого класса из Польши станет "Ведьмак".

НИМ: Сложно ли было получить лицензию на "Ведьмака"? Как отнесся к вашей игре сам Сапковский?

Получили ли вы от него какую-нибудь помощь?

CDP: На пути обретения лицензии не раз вставали юридические проблемы, но, в конце концов, мы их преодолели. Пан Сапковский нашим предложением был удивлен, но удивлен приятно.

Мы заверили его, что наш подход к авторскому миру не будет иметь ничего общего с подходом авторов фильма "Ведьмак" и что мы в достаточной степени профессиональны, чтобы представить высокотехнологичный продукт. Похоже, нам удалось его убедить, и лучшим тому доказательством служит то, что пан Сапковский полностью одобрил наш сценарий. Хотя, конечно, без поправок дело не обошлось.

НИМ: Давайте вернемся к самому началу работы над игрой, когда вы использовали домашний движок. Что

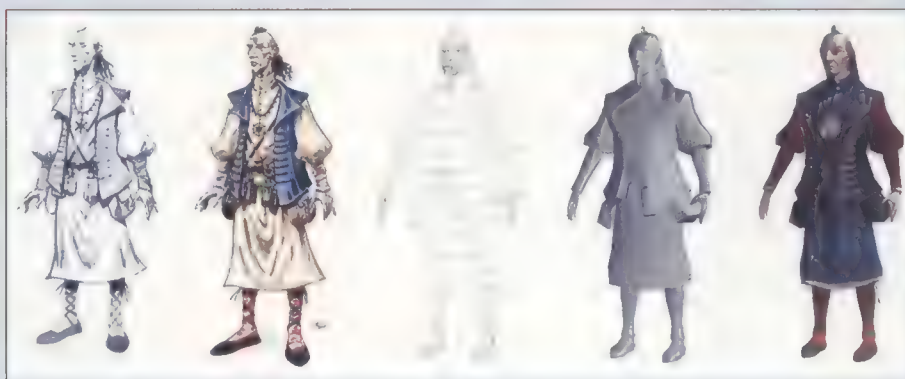
тогда стало самой большой трудностью? Какой ценный опыт вы вынесли из этой работы?

CDP: Главным стало осознание того, что незачем изобретать камеру, чтобы снимать кино. Вроде бы звучит банально, но у нас ушло немало времени на то, чтобы осознать, что мы хотим делать игры, а не движки. Мы сосредотачиваем усилия на контенте, а не на технологии. Конечно, мы могли бы продолжить работу над собственным движком, и в итоге он вряд ли бы уступал тем, что уже есть на рынке. Но к чему такая трата сил и средств? Однозначно, процесс создания интерес-





Вызима. Вид с высоты птичьего полета



ного контента нас привлекает гораздо больше. Верно, что не каждому по карману классный импортный движок. У нас денег хватило, и мы не стали стесняться.

НИМ: И как же вы в итоге добыли лицензию на Auroga?

CDP: По большому счету, это было случайностью. Год назад на E3 мы начали подыскивать подходящие движки. Заодно зашли проводить BioWare на их стенде, поздороваться, поглядеть на новые игры. Отношения с BioWare у нас установились давно, еще со времен локализации Baldur's Gate. Там мы встретили Диармида, который только что вступил в новую должность (Диармид Кларк, ветеран BioWare, недавно получивший пост продюсера — прим. ред.). Он-то и рассказал, что BioWare ищет возможность продать лицензию на Auroga Engine. Стопроцентный случай, и как нельзя вовремя. Месяц спустя мы уже тестировали четыре движка, в том числе и Auroga. Выбрать было легко. Auroga предоставляет лучший инструментарий для создания RPG. Единственное, что мы действительно хотели изменить — так это графическую составляющую. Программисты заве-

рили, что перестроить графический движок и повысить качество графики возможно, и это им, несомненно, удалось, стоит лишь взглянуть на скриншоты.

НИМ: Да, картинка в игре очень сильно отличается от Neverwinter Nights и даже Knights of the Old Republic. Как этого удалось добиться?

CDP: Графический движок был полностью перестроен, а где-то и вовсе переписан начисто. Мы продолжаем его оптимизировать и надеемся вскоре потягаться с FPS последнего поколения. Самое важное изменение — отказ от системы тайлов. Картинка не собирается из отдельных блоков; все локации полностью отрисованы в 3DMax. Так мы получаем более детализированный и разнообразный ландшафт, что как нельзя лучше подходит для создания одиночной игры с сильным сюжетом.

И это лишь вершина айсберга. Мы разработали новые инструменты для создания роликов на движке, отображения мимики и жестов в диалогах. Сейчас мы внедряем в игру физический движок от Criterion. Он будет отвечать за естественное поведение объектов в игре. Это серьезный шаг в развитии стандартов CRPG. Есть и еще нововведения. Смена дня и ночи, погодные эффекты. Мы почти закончили создание системы динамических теней, гораздо более правдоподобных, чем в стандартной Auroga. Мы также подготовили совершенно новый набор полноэкранных эффектов, отражающих спецспособности ведьмака и действие зелий. Злоупотребление алко-голем в процессе игры тоже вызовет серию интересных оптических иллюзий.

НИМ: Насколько сильно сюжет игры связан с книгами? Какие знаменитые места нам предстоит посетить, с какими NPC встретиться?

CDP: Одной из основных задач мы считаем сохранение духа саги, всех тех деталей и особенностей, что делают книги Сапковского уникальными. Мы не стали также отказываться от “взрослых” тем, поднятых в книгах. Достоинства сюжета не ограничиваются качеством диалогов. Игрок ждет изрядное количество крови, эротики и реминисценций на нашу современную реальность. При всем этом игра, конечно, будет

предназначаться для геймеров постарше (мы ориентируемся на нижний возрастной предел в 16 лет).

Большая часть игры пройдет в королевстве Темерия, в его столице Вызиме, замке Марибор и его окрестностях. Конечно же, игроку предстоит и визит в развалины Каэр Морхен, цитадели ведьмаков, а также в локации, известные по книгам.

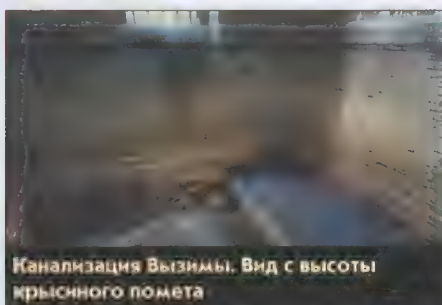
НИМ: Уже видно, что боевка станет одной из самых привлекательных частей игры. В то же время вы постоянно напоминаете, что сюжет игры будет сложным и захватывающим. Так что же на самом деле станет главным козырем “Ведьмака”?

CDP: Мы не считаем, что динамичная и захватывающая боевка исключает наличие интересной истории и эффекта погружения. И боевка, и сюжет являются сильными сторонами игры. А иначе и быть не может, ведь мы стараемся оставаться верными духу книг. Для игры драйв и визуальные эффекты так же важны, как и отсутствие клише, объемные характеры и умный юмор.

Нет, мы не говорим, что “Ведмак” будет в каждом аспекте лучше любой существующей RPG. Сосредоточившись на боевой и сюжетной составляющих, мы меньше внимания уделяем другим аспектам. В нашей игре вы не встретите огромных куч лута, и вам не представится возможность по-настоящему разбогатеть. Подобрать и продать можно будет лишь то, что влезет в заплечный мешок и кошель: украшения, зелья и тому подобное. Также вы не сможете создать своего собственного персонажа. В игре есть вполне определенный герой с вполне определенным прошлым. Конечно, будущее его зависит от вас и только от вас, но процесс генерации из игры исключен. И, конечно, герой сильно ограничен в выборе оружия — ведьмаки сражаются только клинками.

НИМ: Что вы можете рассказать об игровой механике? Повлияли ли на





Канализация Визимы. Вид с высоты крышного помета

нее существующие системы? Сможет ли герой в полной мере показать мастерство боя, доступное ведьмакам, и как? Есть ли надежда достичь вершин мастерства?

CDP: Мы создали собственную ролевую механику и, что наиболее важно, уникальную систему боя. Игроку будут постепенно открываться тайны боевого мастерства ведьмаков. Новые приемы, магические Знаки и умение составлять их атакующие комбинации, особо эффективные против того или иного типа монстров. Что же касается людей, в игре практически не найдется ни одного фехтовальщика, равного герою. Конечно, не считая других ведьмаков (которые, в общем-то, не совсем люди). Однако не стоит заранее считать себя непобедимым. Одоспешенный и готовый к бою патруль городской стражи, к примеру, станет серьезным препятствием, в чем игрок сможет легко убедиться, если не будет вести себя подобающим образом. Но, так или иначе, мастерство героя достаточно высоко, и известно, что разумные существа не отваживались вступать с ним в поединок по доброй воле (не считая совсем уж жутких монстров).

НИМ: Поговорим еще о сюжете. Насколько свободен в своих действиях будет игрок? Повлияют ли его поступки на судьбу мира? Насколько понятия “нелинейный” и “открытый финал” применимы к вашей игре?

CDP: Сочетать проработанный, рассчитанный на эффект погружения сюжет с открытым финалом и нели-



нейностью – все равно, что разбавлять огонь водой. Мы затратили огромные усилия на дизайн, проработку сюжета и написание диалогов. Насколько хорошо у нас получилось? Об этом судить игрокам.

Свободы выбора по ходу игры будет достаточно, прежде всего, свободы перемещения и возможности убивать всех, кого будет угодно, включая заведомых союзников. Что же касается концовок, то их будет три и они напрямую зависят от действий игрока на каждом этапе игры.

Теперь о масштабе и важности случающихся в игре событий. Мы старались не вмешиваться в структуру мира Сапковского, тем более, не давать игроку возможность решать его судьбу. Самые важные и сложные решения, которые предстоит принять игроку, будут касаться прежде всего личного выбора героя и судьбы братства ведьмаков, но не всего мира. Так мы намерены добиться полного соответствия игры и книг.

НИМ: Насколько готова игра? Планируете ли вы выпуск демо-версии? Получали ли вы уже предложения от российских издательств?

CDP: Игра готова на 50%. Вопрос о демо-версии еще не обсуждался. Его решение так или иначе будет зависеть от западного издателя.

Российский рынок для нас очень важен, почти так же как польский, чешский и словацкий. В этих трех странах мы издадим игру своими силами. Большинство российских паблишеров уже проявило интерес к “Ведьмаку”. Мы поддерживаем связь с ними и в декабре-январе намерены начать переговоры с потенциальными издателями игры на территории России. Мы не собираемся спешить с решением этого вопроса и хотим выбрать такого партнера, который гарантирует высокое качество русской версии “Ведьмака” и – прежде всего – качество перевода.

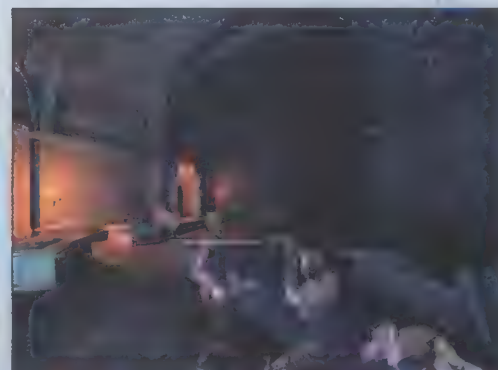
В завершении мы хотим поблагодарить всех за внимание, передать привет российским поклонникам Анджея Сапковского и пригласить их почаще заходить на сайт www.thewitcher.com.

НИМ: Спасибо за интервью. Еще увидимся.

Интервью подготовил
Алексей РАТУШКИН

Н

Рабочий кабинет Фольтесты Темерийского



Spellforce: The Shadow of the Phoenix

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **JoWood Productions**
★ Разработчик **Phenomic Game Development**
★ Дата выхода **1 квартал 2005** ★ Сайт spellforce.jowood.com



Голов у монстра две, а зубов - на все четыре

В чем сила, чуваки?.. Забудьте, кина больше не будет. Да и вообще, черт с ним, с ответом. Все равно в истину еще пару лет назад "впилили" знайки-Phenomic. От них процесс познания перекинулся на незнаек-но-учуек-JoWood, а нынче мир (справедливости ради замечу, очень далеко не весь) ожидает уже третью версию ответа: Spellforce: The Shadow of the Phoenix. Говорят, народ жаждет добавки.

Никто не любит некромантов. Мол, гады, сволочи, якшаются с нежитью, которую сами же пестуют из ими же упокоенных честных граждан. Штамп сей прижился практически во всех видах человеческого творчества, а в компьютерных играх и вовсе имеет статус почетного гражданина. "Тень Феникса" из ряда не вон, тем более что очень уж заманчивым выдался повод оживить покойников из Круга и заставить отрабатывать инвестированную в них заботу.

Сюжетный зигзаг получил одобрение и финансирование, некромант — свою долю компьютерного кода и плененного бога в счет "подъемных", маги Круга — новое существование, мир Spellforce — очередные проблемы, а мы — отъевшегося за предыдущие две части рунического воина, на горбу которого отправимся по равнинам локальных стычек и взгорьям генеральных сражений напрямик к праздничному банкету по случаю великой и теперь вроде бы окончательной победы.

Хотя разработчики настраивают на тяготы и невзгоды. Ибо не так это и просто — завалить матерого некромантища. Нужен особый камень — Phoenixstone, чья сила одна лишь в состоянии. А дабы получить к ней доступ, необходим Blade of the Shade, коим владеет рунический воин из Ургата (Urgath). Когда ж, наконец, то в дальнейший путь уже на двух горбах. С повышенным, так сказать, комфортом.

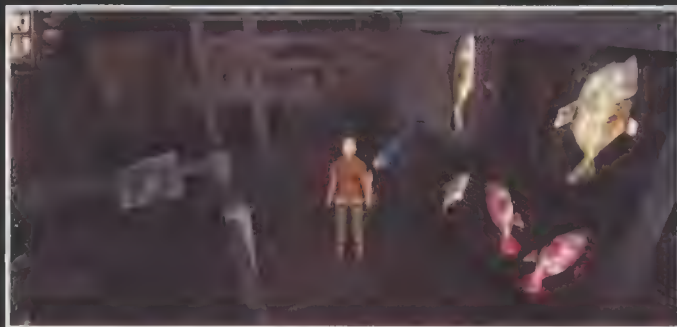
Собственно говоря, это все. Разве что еще немного цифр: кампания на тринадцать карт и приблизительно сорок часов игрового времени, протагонист аж до пятидесятого уровня, сорок заклинаний и сто пятьдесят единиц инвентаря сверх прежнего, по два новых бойца и здания каждой расе, десять дополнительных мультикарт и еще пятнадцать — для "кооператива". Словом, наслаждайтесь ожиданием, драгоценнейшие. И не обижайтесь, коли что окажется не так.



The Chronicles of Ny Chapter One: Gatherings

Rifle

★ Жанр **RPG** ★ Издатель **Не объявлен** ★ Разработчик **ClownKeep**
★ Дата выхода **2005** ★ Сайт www.clownkeep.com/ny_main.htm



Ну, которая тут из вас Золотая!

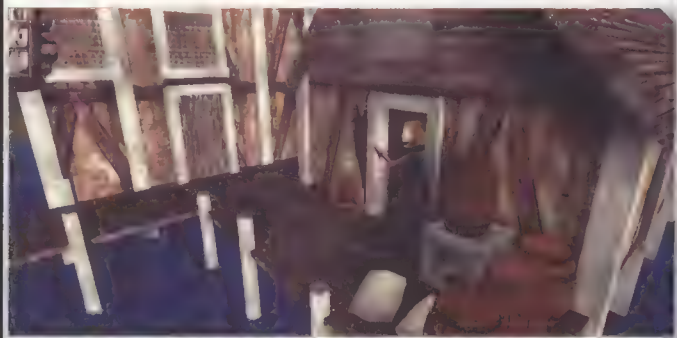
Пока паблишеры предрекают победу консольных телепузиков, PC-девелоперы демонстрирует хитрость и смекалку в поисках обходных путей. Независимым разработчикам из ClownKeep очень хочется, чтобы Chronicles of Ny — их дебютная RPG — добралась до суда ролевой общественности в авторском виде, без паблишерских правок. Увы, мир CoN обширен, изощрен и богат событиями, что требует адекватной реализации. Коли сразу и собственными силами — то никак. Но ведь сюжет игры можно и разделить. Например, на шесть серий, объединенных главным персонажем, выстроенных в хронологической последовательности и ведущих к решению некой глобальной проблемы. А разрабатывать и издавать по-серийно, согласитесь, несравненно проще.

Мне нравится ход этой мысли. Девелоперы обещают, что все будет круче, чем пятнадцать миллиардов лет тому назад. Мол, в ситуации с сериями нет ничего революционного. Данная фишка давным-давно апробирована где только не. В том числе, в rep & rarer RPG, в коих большие кампании частенько складываются из маленьких модулей. Поэтому опасаться совсем не надо.

Игровые события CoN происходят в пограничной провинции Rasorr "Великого королевства Ny". Сей огрызок "лесов, полей и рек" неоднократно захватывали, освобождали и вновь захватывали "кто попало" и "кому не лень". Как следствие, сложилась нетривиальная демографическая ситуация, сопровождающаяся культурной и расовой ассимиляцией. Вокруг — сидят и точат зубы, когти, клинки и мясорубки. За кулисами — хитроумные комбинации и зловещие планы. А в воздухе пахнет жареным. Словом, без Героя никак.

Игропроцесс будет напоминать ролевую сагу. Сотни NPC, сильные мира и не очень, разные ландшафты и местности с городским, сельским и кочующим населением, стандартный набор рас (люди, дварфы, орки, гоблины и пр.). Протагонист — нашими собственными руками с широким выбором. Коллеги по приключениям — самостоятельные личности с взглядами и предпочтениями (партийный in-direct control прилагается). Бой — real-time turn-based с паузой, магия — уникальная, но разработчики — поклонники JRPG. Ролевая система — skill-based, к тому же содействующая альтернативным методам прохождения. В принципе, я уже готов.

Внешний вид, конечно... Но для RPG главное — содержание



Анна ЩЕГЛОВА

- Попался!
- Вы ничаво не поняли,
а значит - мы еще встретимся...
Почти финальный диалог



Все дороги ведут в Бердичев

★ Жанр Квест ★ Издатель: 1С ★ Разработчик: К-Д ВАР ★ Рекомендуется Pentium III 700 MHz, 128 Mb RAM ★ Сайт games.1c.ru/pilots

Человек в черном (ЧВЧ) пытался укрыться в огороде, а Пилоты преследовали его. Обстановка в Бердичеве накалялась. Мышь детективов нуждалась в срочной терапии, в то время как Дед Мороз из местного братства опоздал на летнюю заморозку. Одинокая девочка просиживала ночи в песочнице, возможно, из-за того, что ее родители круглосуточно пропадали в музей, куда завезли богов египетской группы. Город нуждался в своих героях, а те, в свою очередь, нуждались в уборке своего урожая. И все бы ниче-го, но огород был закрыт на учет.

Два плюса один

Как и следовало ожидать, "Пилоты" стали трехмерными, но остались "Пилотами". Чудеса третьего измерения превратили героев в точные копии самих себя из телевизионной передачи "Чердачок" (название передачи менялось, но суть ее оставалась прежней: Шеф и Коллега вели интеллектуальные беседы с актерами, музыкантами и прочими узнаваемыми людьми).

Пилоты рассказывают по уровням, познают и сокрушают окружающий мир, ставят перед собой задачи вселенского масштаба и пытаются претворять их в жизнь. Отныне Колобки вольны выбирать между несколькими доступными локациями и покидать игровой экран в любой удобный игроку

момент. У каждого из героев появился собственный инвентарь. Шеф собирает наиважнейшие улики и предметы, которые наверняка пригодятся для поимки преступника, Коллега — все остальное. Активные предметы встречаются детективам все чаще, подавляющее большинство объектов нельзя (некоторые даже теоретически) поднять, но это еще не значит, что их невозможно обсудить.

Давайте это обсудим

Мне нравится следить за ходом мысли Пилотов. В моменты, когда герои выполняют очередной квест в духе "пойди вон туда и принеси, не знаю что", только их многозначительные и глубоко философские рассуждения скрашивают трехмерные огородные будни. Диалогов между Шефом, Коллегой, третьими лицами и неодушевленными предметами стало еще больше; игра слов, рифм, воображения и разума встречается все чаще. Не брезгают герои и мини-играми. Но вариация на тему пятнашек, звуковая загадка и парочка динамических аркад не спасут коварного (а может, и нет) ЧВЧ.

"Дело об огородных вредителях" крайне неожиданно завязывается и еще удивительнее заканчивается, успев лишь бесповоротно запутать игрока. Братья Пилоты так и не начинают кого-то подозревать, а последняя надежда обнаружить сюжетную линию улетает на розовом дирижабле вместе с таинственным ЧВЧ. И вообще, за всю игру — только одно упоминание о слоне и ни слова о Карбофосе.

Большинство представителей отряда NPC (а Пилотам придется дипломатничать, как с отдельными личностями, так и с целой скопившейся в магазине возбужденной толпой) можно охарактеризовать парой слов. Они странные и противоестественные. И с жуткими голосами. Да и внешне... Впрочем, Пилоты уже зарекомендовали себя в качестве крутых героев квестовых игр и логических аркад. Быть может, это прелюда к зародившейся в сознании разработчиков идее отправить Колобков в мрачный survival horror?

Урожайные полгода

Уже в третий раз за последние полгода братья Пилоты приглашают нас в свой затерявшийся относительно времени, пространства и всего радионального город. Они открывают новые сильные стороны своего характера, совершенно не стесняясь демонстрации своих недостаточно развитых прирожденно-детективных качеств. Самоповторы Пилотов давно преврати-



лись в самодостаточность, нововведения ни в коей мере не претендуют на принципиальные изменения игровой концепции, а сами герои, как и прежде, верны нездоровому оптимизму и здоровенному субъективизму.

Не имею ни малейшего представления о том, сколько единиц потерял мой IQ за продолжительное время охоты на огородных вредителей. Скорее всего, он отныне находится в области отрицательных величин, но кого это волнует? Ведь факт того, что расследуемое преступление действительно произошло, так и остался недоказанным. А на все вопросы, оставшиеся после прочтения этой рецензии, отвечает эпитаф.

H

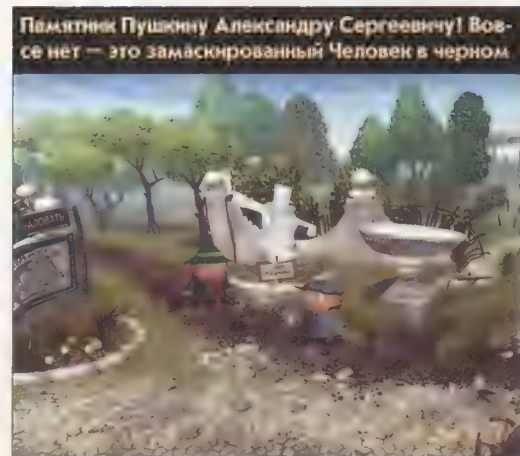
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★

7.0

Когда в небо над Бердичевым поднимается месяц, на полу домика расстилается шкура саблезубого зайца, а непонятно что около стены начинает показывать ко-эу



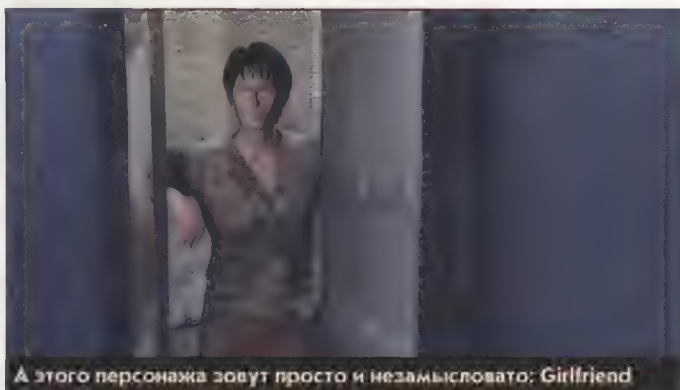
Криогенные ванны и Деды Морозы в спячке



Cold Case Files

★ Жанр Adventure ★ Издатель Activision Value ★ Разработчик Gammagame
★ Рекомендуется Pentium II 500 MHz, 64 Mb RAM, 3D-уск. (16 Mb)
★ Сайт www.getv.com/tv/shows/coldcasefiles

РЕЙТИНГ 4.1



А этого персонажа зовут просто и незамысловато: Girlfriend

Cold Case. Так на англоязычном Западе называют незавершенные уголовные расследования, которые, после тщетных попыток сыщиков докопаться до разгадки, находят свое пристанище на полках служебных архивов. Но иногда, некоторое время спустя, случается что-то такое, что позволяет одним махом распутать доселе неразрешимый клубок тайн. Причиной тому может быть новая криминалистическая аппаратура, при помощи которой экспертам удастся вытянуть из изученных вдоль и поперек улики новые кусочки головоломки. А иногда через пару лет внезапно пробуждается от затяжного криосна совесть одного из свидетелей преступления, и он выдает властям столько информации, что только успевай записывать.

В Cold Case Files (созданной по мотивам одноименного шоу компании A&E Television Networks) нам предстоит раскрыть целых шесть уголовных дел далекого (а иногда и не очень) прошлого. Что же такого должны мы совершить, чтобы утереть нос нашим коллегам из полиции? Набор действий вполне стандартный: посещения экспертов, допрос свидетелей и подозреваемых, поиск новых улик и т.д. И если не затрагивать проблему качества исполнения собственных замыслов, то можно признать, что задумка у авторов была неплохой.

Но дорога, выложенная лишь намерениями (пусть и благими), в хорошее место не приведет, а содержание в игре заметно отстает от формы. Раскрытие любого преступления занимает здесь максимум 15-20 минут, и это притом, что серые клетки головного мозга геймера вполне могут отправиться отдыхать: работы для них не предвидится. Ведь все проблемы (головоломками их назвать язык не поворачивается) в Cold Case Files решаются исключительно бездумным тыканьем по всем возможным фразам в диалогах или по предметам в локациях, так что говорить о наличии в игре хотя бы намек на продуманное внутреннее содержание не приходится.

Общую картину тоскливой пустоты не спасает даже местами вполне симпатичная графика. И единственный вердикт, который приходит на ум после триумфального завершения всех расследований, — перед нами бездарность, прикрывшаяся личиной благопристойности. — А.В.



Nancy Drew: The Secret of Shadow Ranch

★ Жанр Adventure ★ Издатель Atari ★ Разработчик Her Interactive
★ Рекомендуется Pentium II 400 MHz, 64 Mb RAM
★ Сайт www.herinteractive.com/prod/sha/index.shtml

РЕЙТИНГ 3.0



Таинственные помидоры на мистических грядках — не самый отвратительный натюрморт в игре

В этом году Нэнси Дрю, персонажу популярной за бугром серии детективов, исполняется 75 лет. Это довольно большая цифра, явно свидетельствующая о ценности вклада писательницы Милдред Вирт в мировую литературу. Подарком мышленной девушке, герою всех феминисток середины прошлого столетия, стал недоквест. Десятый по счету.

А ведь все так хорошо начиналось! Первые игры серии "Нэнси Дрю и Очередная Мокруха" были выдержаны в духе неплохих детективов: интриги, неожиданные сюжетные развязки — в общем, все то, что и должно быть в приличной адвентюре. Теперь ничего этого нет и в помине. Зато есть статичные пошадки, ослики, помидоры, дрова, пирог и счастливое число десять.

По замыслу разработчиков из Her Interactive, увлекательный вестерновый сюжет должен пригвоздить вас к экрану часов на шесть с такой силой, что вы сразу же забудете об убогой анимации и пиксельной графике в единственном доступном разрешении 640x480. Поездки верхом выглядят невразумительным слайд-шоу со стуком копыт, а "лошадиные" вопросы в пазах-задачах решаются банальным перебором. Вам хотелось бы раскрывать убийства, грамотно допрашивать персонажей, как минимум, побывать в разных мистических местах. А, может, еще душистую лазанью с осьминогами? Детективы, знаете ли, умеют не только шевелить серыми клеточками, замечать скрытые от глаз казуалов детали и представлять себе картину преступления по совокупности мельчайших подробностей. Эти труженики ума могут, к примеру, ходить за дровами, а могут и не ходить. Жаль, что в последнем случае наказанием вам послужит "failure scenario", ведь не разведя костер, не испечь овощной пирог, который, в свою очередь, не имеет никакого отношения ни к ранчо, ни к Нэнси, ни к пошадкам, зато он такой вкусный! По этому случаю, предлагаю поставить данное кулинарное изделие на второстепенную роль в следующем недоквесте про мисс Дрю, который увидит свет уже в конце года. А там пирог постепенно вытеснит девушку-детектива с первой роли, а затем, вообще из серии. — S.

Едва завидев гремучую змею, Нэнси закричала. Она знала, что только так можно победить это грозное пресмыкающееся



.. Nancy Screams! ..

Наследство Долины Роз

★ Жанр **Тамагочи** ★ Издатель **Pan Vision, Новый Диск**
 ★ Разработчик **Digital Illusions** ★ Рекомендуется **Pentium III, 128 Mb RAM**
 ★ Сайт **www.nd.ru**

РЕЙТИНГ 5.0

В Долине Роз произошло знаменательное событие. Молодая девушка Энни получила в наследство мечту всех девочек – настоящую скаковую лошадь. Но, чтобы получить первое место в соревнованиях, придется ухаживать за парнокопытным: кормить, причесывать и выгуливать. В игре также присутствует сюжетная линия, которая, по замыслу разработчиков, просто обязана понравится подростковой женской аудитории. – S.

Как известно, кавалерия имеет большое преимущество перед пехотой



Тайна Долины Роз

★ Жанр **Адвенчура** ★ Издатель **Pan Vision, Новый Диск**
 ★ Разработчик **Digital Illusions** ★ Рекомендуется **Pentium III, 128 Mb RAM**
 ★ Сайт **www.nd.ru**

РЕЙТИНГ 3.0

Очередная продукция из "серии игр для девочек", принадлежащая к вечновымирающему жанру квестов. Продукт выполнен весьма посредственно. С прицелом на очень молодую аудиторию можно было бы лишь слегка упростить диалоги. Обрезанию же подверглись: анимация, графическая оболочка (на редкость, кстати, глючная) и сюжетная линия. А ведь так все неплохо начинается: молодая журналистка Эмма приступает к расследованию случившейся два десятка лет назад кражи бриллиантов. – S.

Одно из встроенных кафе



Хозяйка Долины Роз

★ Жанр **Экономическая стратегия** ★ Издатель **Pan Vision, Новый Диск**
 ★ Разработчик **Digital Illusions** ★ Рекомендуется **Pentium III, 128 Mb RAM**
 ★ Сайт **www.nd.ru**

РЕЙТИНГ 5.0

Мистер Густав, крупнейший предприниматель Долины Роз, окончательно выжив из ума, вздумал подарить крупнейший супермаркет в районе своей молодой племяннице Маргарите. На хрупкие плечи девушки сваливается управление персоналом, заключение контрактов, открытие филиалов и прочие радости микроменеджмента. Но пугаться не стоит: всего этого немного, а то, что есть – несложно. Пожалуй, самый удачный проект серии. – S.

Одно из встроенных кафе



Особенности национальной рыбалки

★ Жанр **Квест/аркада** ★ Издатель **1C** ★ Разработчик **KnowWonder**
 ★ Рекомендуется **Pentium II 500 MHz, 128 Mb RAM**
 ★ Сайт **games.1c.ru/features_of_national_fishing**

РЕЙТИНГ 3.0

"Штирлица" и "Ржевского" видели? Значит, и "Рыбалку" видели, ничего не изменилось. Тот же неадекватный действительности внешний вид, то же слабое исполнение, тот же псевдосмешной юмор, да к тому же еще и корявое управление. Несмотря на жанровое позиционирование, единственное, что просится на язык после получаса героической игры – аркада, причем, не самый удачный экземпляр. – Д.С.

В наших реках полно всякого полезного в хозяйстве хлама



Благородное безумие

Андрей "Pirr" АЛАЕВ

А мы-то думали, что ты у нас дурак!
Виктор Корнеев

Жанр RPG • Издатель Project 3 Interactive • Разработчик 3D People • Рекомендуется Pentium 4 1.3 GHz, 512 MB RAM
Сайт www.kult.3dpeople.de



Что-то есть в ролевых середнячках, которые народ забудет на следующий месяц, что-то, как говорят в Одессе, особенного. И ведь действительно, в каждой подобной игре попадает одна-две (да, пусть всего одна-две, но все же!) оригинальные и ранее не использовавшиеся идеи. А это дорогого стоит. Ни для кого не секрет, что практически все жанры находятся в состоянии медленной стагнации, которая кажется прогрессом исключительно по техническим причинам: железо позволяет творить все более и более красивые красоты.

А груши отдай Модесту, он у нас Камнеогров

Начнем с того, что в Kult не получилось совсем или получилось плохо. Полный провал — это звук. Совершенно бездарная музыка и назойливые спецэффекты, а хороший дикторский голос зачем-то читает квестовые задания (и более практически не используется). Отсутствие видеовставок и замена их обычными картинками-артами по нынешним временам как-то не комильфо, да и картинки, прямо скажем, не Рейнольдс и не Брюллов.

И еще средненькая графика: трехмерные модели на фоне плоского задника. Качество фонов разнится от уровня к уровню; как назло, в начало игры попали наименее удавшиеся художникам работы, зато уже где-то к концу первой трети начинают встречаться более пристойные образцы. Модели выполнены вполне приемлемо, уж всяко лучше, чем в недавнем кошмаре Beyond Divinity. Особой щедрости на полигоны не заметно, зато анимация очень достойная. Но все равно, первичное впечатление Kult производит скорее отталкивающее.

Нутром чую

Ну, вы же понимаете, что никто и никогда не может отделаться от вечной привычки встречать по одежке! Вот представьте меня, извините за выражение, рецензента, который сел играть в этот самый Kult. Мне не показывают красивых роликов в интро, ограничиваются демонстрацией статичной картинкой с девушкой (девушка, впрочем, весьма симпатична, в модном бронелифчике, без весла и с мечом), а заодно втюхивают какую-то легенду про детей со шрамами. Затем дают сгенерить персонажа, причем, что мы видим? А видим то, что при генерации кроме прически и одежды почти ничего подправить нельзя, а играть можно только за ту самую девушку (правда, в полигонах она выглядит похуже).

Отмечу, что сразу видно ролевую систему, которая включает в себя 4 (прописью: четыре) атрибута и ноль навыков. В мозговые извилины закрадывается страшное подозрение о выведенном в секретных лабораториях гибриде "Диабло" и "Лары Крофт", причем первые минут десять игры своим течением это только подтверждают (даже выпавшие из противников предметы можно "подсветить" все тем же Alt'ом!). И не забудьте, что в те самые первые минуты нам демонстрируют чуть ли не худшие образцы творчества местных художников. В итоге игру про себя называешь довольно емким словом, которое начи-

нается на "г", кончается на "о", а в середине встречаются буквы "в", "н" и еще раз "о". Чисто автоматически.

Не надо было бы мне писать про Kult — снес бы его немедленно и пошел бы покорять мир в Hearts of Iron II или во вторых симсах горничных лапал бы.

Но хорошо, что все-таки не снес.

Ах, нутром?

Потому как оказалось-то все очень даже здорово.

Во-первых, авторы придумали для Kult дико интересную и совершенно оригинальную вселенную. Не так уж и часто можно встретить мир, в котором бог был давным-давно убит великим героем. Сюжет закручивается вокруг поисков исчезнувшего меча Godslayer, то бишь "Богоубийцы". Меч этот может дать хозяину абсолютную власть и бессмертие, правда, взять его в руки способны только потомки Аркора, убийцы бога. Но, самое опасное, с его помощью можно этого самого бога оживить. Опасное потому, что в Еретических Королевствах официальной религией является, если можно так выразиться, безбожие. Воинствующий атеизм с разрушением церкви, казнью верующих и всем прочим: сразу видно, что разработчики из Восточной Европы.

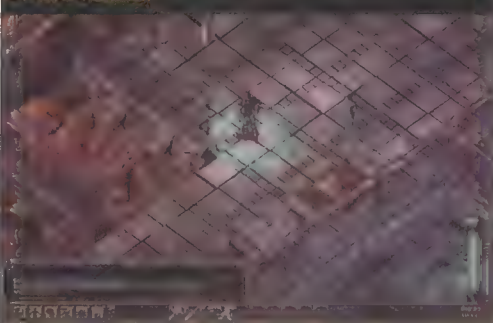
Местная инквизиция, членом которой является наша героиня, как раз ведает борьбой со всякими проявлениями религии и поисками меча занялась вплотную. Задание уничтожить "Богоубийцу" дает наставник протагонистки, по совместительству являю-

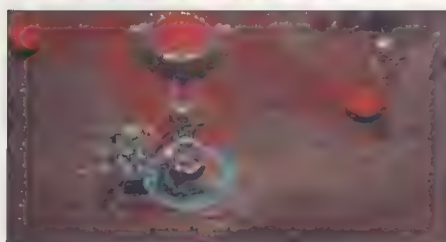
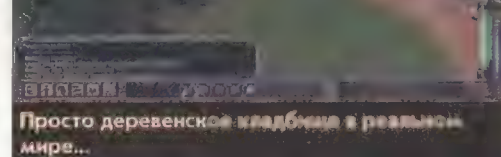


В собственном доме у вас есть возможность спокойно переночевать и хранить кучу вещей. Правда, стоит домик, как правило, довольно прилично



Современная ролевая игра никак не может обойтись без борделя. Бордель тут, надо сказать, большой





щийся Главным Инквизитором. И, как это водится, из короткой и простой миссии вырастает огромный, практически гордиев клубок проблем, развязаться с которым лучше всего проверенным способом: с помощью меча.

Героиня проходит по Еретическим Королевствам в довольно-таки быстром темпе, но и так удастся заметить, что мир вокруг живет и дышит своими проблемами. Внутриполитические дразни, сложная структура инквизиции (фактически инквизиторы — это только надводная часть айсберга, огромной тайной организации Order of the Veil), разборки между преступными авторитетами, проблемы с кочевниками-таймуридами (здоровенные разумные волки) и другими расами, населяющими мир, — все это не сваливается на голову героини разом, а раскрывается постепенно, шаг за шагом.

Но самое интересное открытие 3D People сделали, когда придумали Мир Снов — соседнее измерение, где обитают духи, демоны и прочие агрессивные и не очень создания. Что-то похожее до этого встречалось разве что в серии экшенов Soul Reaver. В любом месте игры нажатие клавиши "D" переносит героиню в это неуютное место, как правило, кишашее различными монстрами. Вполне естественно, что обычное оружие на них не действует (за редкими исключениями), а необходимы особые предметы, так называемые "фокусы". Из названия понятно, что служат они для фокусировки магической энергии, которая одна может нанести ущерб демонам.

То есть процесс зачистки локаций (несмотря на все интриги и интересный сюжет, без таких вот зачисток не обойтись, увы) выглядит следующим образом. Сначала локация прочесывается в реальном мире, с уничтожением различных бандитов, таймуридов и прочих традиционных противников. Затем переходим в Мир Снов и аккуратно, желательнее по одному (там водятся такие Soulraven'ы, которые в массе кого хошь сожрут), выносим и его обитателей. Посещать Мир Снов необходимо по двум причинам: во-первых, это экспа и получаемая от побежденных противников эссенция, помогающая в развитии персонажа; а во-вторых, там частенько встречаются особые точки силы, в которых героине выдают немного очков на развитие атрибутов.

И, наконец, система. Да, четыре атрибута и ноль скиллов — это, наверное, маловато. Но практически все компенсируется attunement'ами. Это такая местная магия, очень оригинально обставленная. Предполагается, что в каждом предмете живет свой attunement (давайте вместо этого страшного слова говорить "мелодия"). Если вы используете предмет — меч ли, кирасу или колечко какое — достаточно долго, через некоторое время мелодия станет понятна и запомнится навсегда. Одна музыка может повышать вероятность критических ударов, другая удваивает урон нежити, третья усиливает броню. "Включить" все одновременно нельзя, всегда приходится делать выбор. Кроме того, большинство мелодий действуют при определенных условиях. Для некоторых необходимо наличие щита, для других — быстрого оружия в руке, какие-то работают только при надетой тяжелой броне.

РЕЙТИНГ	
ГЛОБАЛЬНЫЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
ВРЕМЯ ИСТОРИИ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
6.9	

И ведь, наконец, даже не столь важно, много в Kult новых идей или это просто штамповка, калька с какой-нибудь дьяболоподобки. Главное, что отчего-то играть интересно. И вскоре перестаете замечать не всегда удачную графику, а звук просто отключаешь, чтоб впечатление не портить. И "игровой интерес", король любого рейтинга, неизменно повышается.

А то, что в 3D People придумали такие интересные фишки, как Мир Снов и, извините за выражение, attunement'ы, так это им только в плюс.

P.S. Чуть не забыл! То, что в главной роли у нас девушка, сюжетом вполне обоснованно. Там такой жестокий мир, что мужик на ее месте просто бы не выжил. Физически.

Н



Возвращение короля

Александр ВАСНЕВ



Отрекся я от волшебства.
Как все земные существа,
Своим я предоставлен силам.
В. Шекспир. "Буря"

Жанр Adventure • Издатель Ubisoft • Разработчик Cyan Worlds, Ubisoft Montreal
Рекомендуется Pentium 4, 256 Mb RAM, 3D-уск. (44 Mb) • Сайт www.mystrevelation.com

Myst IV. Как много в этом звуке... Ну, и далее по тексту. А ведь с момента выхода предыдущего эпизода саги прошло уже более трех лет. Для компьютерных игр — это почти вечность. И если добавить к этому сравнительно недавний провал онлайн-вой Uru: Ages Beyond Myst, то вполне могло начать казаться, что мы увидим четвертую серию только в собственных мечтах. Но она все-таки вышла. **Myst IV** появился тихо, скромно, почти незаметно, слегка приоткрыв личико на юбилейной E3 и уже через несколько месяцев представ перед нами во всей красе.

В то же время, как говорится, свято место пусто не бывает, и за время, разделившее Exile и Revelation, рынок point and click адвенчуры с видом от первого лица заполнили многочисленные поделки на заданную тему. Наиболее преуспела в этой битве за умы и кошельки потребителя компания Adventure Company, разродившаяся целой серией проектов. Хотя большая их часть была, прямо скажем, более чем среднего уровня, но среди них иногда попадались и весьма достойные игры вроде *Aura: Fate of the Ages*, которая, наверное, до сегодняшнего дня и владела званием самой "мистой" адвенчуры нового созыва.

Сколько лет, сколько зим...

Немало времени прошло со времен третьей серии и в игровой вселенной. Дочь Атруса (Atrus) и Катерины (Catherine) Ииша (Yeesha), которая в предыдущей части была еще груд-

ничком, выросла, превратившись в прелестного десятилетнего бесенка, единственную отраду своих родителей. Два старших брата Ииши, Ашерон (Acheron) и Сиррус (Sirrus), по-прежнему находятся в изгнании за прегрешения молодости. Срок их заключения составляет уже почти два десятка лет. И эта вынужденная разлука смягчила сердце родителей. Но если Катерина готова в любой момент простить своих чад непутевых, то Атруса еще мучают сомнения. И он решается испросить совета у единственного человека, посвященного в тайну их семьи. То бишь у нас.

Главный герой с радостью принимает приглашение, и вот мы снова оказываемся в благословенном мире Tomahna. Правда, радость встречи омрачают некие неурядицы, которые лишь поначалу кажутся мелкими бытовыми проблемами (поломка оборудования Атруса), но с каждой минутой ситуация накаляется: и вот уже нам предстоит разыскать пропавшую без вести Иишу...

Тест на IQ

Решение этих проблем, а также разгадка многих других тайн, которыми, согласно законам жанра, напичкана игра, ляжет весомым грузом на наш высокоразвитый интеллект. А как же иначе! Ведь пазлы — ключевая составляющая любого *Myst*'а. И надо признать, что с ними в игре все в порядке. Пройти их с наскока вряд ли удастся даже поклоннику сериала, и, скорей всего, они попортят немало крови новичку. Дело не в том, что головоломки здесь уж какие-то экстремально сложные или, что еще хуже, нелогичные. Нет. Просто для того, чтобы успешно решить заготовленные для нас пазлы, надо вжиться в каждый

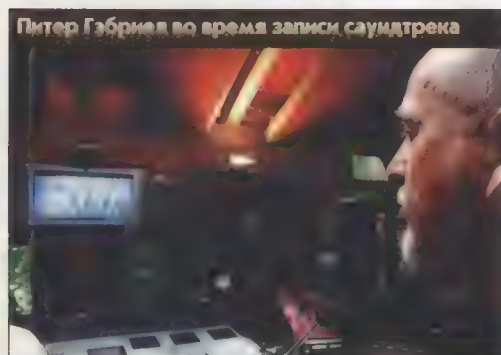
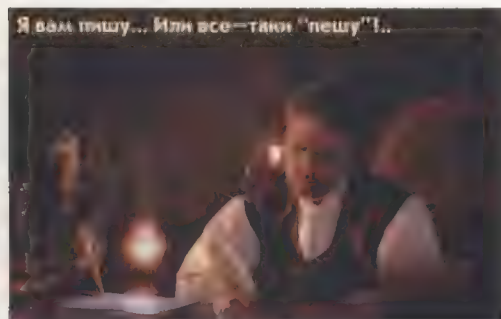


мир (а он тут, как вы, наверное, догадываетесь, не один), понять его логику. А это, поверьте, не так просто, как кажется.

В то же время, если у кого-то не хватит терпения и усидчивости при решении какой-нибудь особо заковыристой задачки, вам на помощь придет вставленная в игру трехуровневая система подсказок. На первой стадии мы узнаем, что надо сделать, и получаем некий завуалированный совет о способе решения проблемы; на второй — намек становится и вовсе прозрачным; а уж если и это не поможет, то на третьем уровне нам выдается полное решение пазла. Однако не спешите облегчать себе жизнь за счет заботы разработчиков: честное решение головоломки принесет вам несравненно большее удовлетворение.

Хорошо в краю родном

Второй отличительной чертой серии по праву считается высокое качество выделки местных игровых миров. И главная их особенность заключается в том, что они "живые", причем дело не только в анимированной воде или в многообразии флоры и фауны. Нет, просто у каждой вселенной есть своя душа, свое внутренне настроение, которое игрок при желании может почувствовать.





Tomahna — мир, где игровая история берет свое начало, — с полной уверенностью можно назвать раем. Здесь так красиво и спокойно, даже не хочется никуда идти и что-либо там решать, а так и тянет просто остановиться и любоваться окружающим великолепием. В случае же отсутствия у игрока оплачиваемого отпуска за текущий год, это желание вполне может поставить под вопрос прохождение всей игры.

Другое дело — мир-темница Spire. Одинокая скала, возвышающаяся в

грозовом небе. Неуютно. Промозгло. Сразу хочется по возможности ограничить свое пребывание здесь. А уж от мысли, что кому-то, пусть и не очень хорошему персонажу, пришлось отсидеть здесь немаленький срок, становится просто не по себе.

Haven — еще одно место ссылки. Мир, где властвует дикая природа. Поначалу он может показаться похожим на Tomahna, но это сходство такого же порядка, какое наблюдается между ухоженным парком и африканскими джунглями. И пусть игрока не вводят в заблуждение яркие краски... Любого зазевавшегося здесь съедят без зазрения совести. И несмотря на то, что жанровые традиции “мистических” отрицают саму возможность смерти геймера, вздрогнуть пару раз придется, а некоторые, возможно, даже попытаются определить, на какой кнопке закреплен в игре шотган.

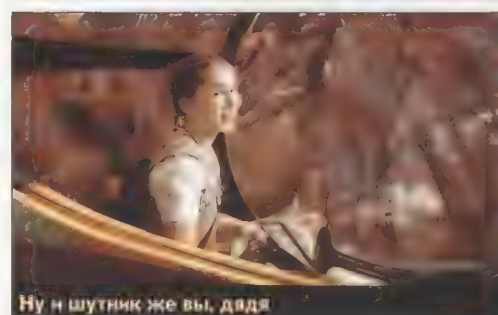
Но обо всей этой атмосферности не могло бы быть и речи, если бы не блестящая работа художников. Неясно, какими секретами они обладают, с каким демоном заключили сделку, но факт

Гули-гули-гули! А может цыпа-цыпа-цыпа!



Между прочим...

Еще одной особенностью игры можно считать высокие запросы к железным ресурсам. Myst IV: Revelation и в этом держит марку. Но особо хочется отметить тот факт, что игра располагается на двух DVD дисках, а полная установленная версия займет на винчестере аж 8 Gb.



остается фактом: если и появятся у Myst'a конкуренты по этому показателю, то случится такое лишь в будущем, а пока серия раз за разом выигрывает соревнование по красоте графики даже у Aura: Fate of the Ages, что называется “за явным преимуществом”. Хотя кое-кто будет пинать Myst IV: Revelation за использование в наше время полного и тотального 3D технологии “рывкообразного” перемещения по локациям. Мол, негоже флагману жанра жить XX-м веком. И, возможно, в этих упреках есть своя доля правды. Но будем честны: даже в нынешнем виде игра безумно красива. Отдельно хочется похвалить разработчиков за то, насколько удачно вписаны в бэкграунды видеоизображения живых актеров. И по этому параметру перед нами эталон и пример для подражания.

Опираясь на вышесказанное, позволю себе вынести окончательный вердикт. Король вернулся! Но, в отличие от трилогии одного английского профессора, это не означает конец истории, а всего лишь промежуточный финиш. И, несомненно, новое время родит новых фаворитов, но это дело будущего, а на данный момент чемпион в категории “Лучший мистический” — Myst IV: Revelation. Vive le roi!

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★
7.6	

Александр BACHEB

PC GAME



Давай сделаем это по-быстрому

Любить одну женщину - слишком мало,
любить всех - слишком поверхностно.

Кьеркероп

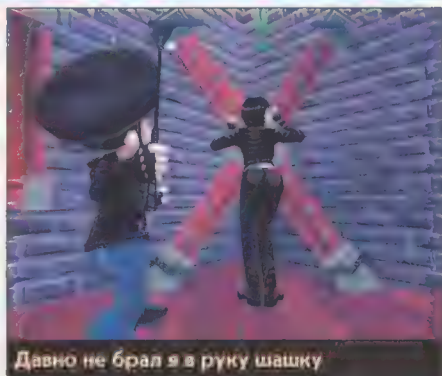
Жанр **Adventure** • Издатель **Vivendi Universal** • Разработчик **High Voltage Software**
Рекомендуется **Pentium 4 1.5 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (128 Mb)** • Сайт **www.leisuresuitlarry.com**

Вот, наконец, и увидел свет первый "Ларри" нового тысячелетия. Хотя так и хочется приписать к названию игры цифру 8 и поставить Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude в один ряд с его семью предшественниками, а потом сплясать на диске новичка джигу, бурча при этом себе под нос: "Консольная попка!" Но личные желания в расчет не принимаются, а объективность просто-таки требует признать то, что перед нами абсолютно другая игра, похожая на все бывшее, как "орел" на "решку". И даже неизбежные сравнения с серией, которую создавал великий Эл, будут лишним раз подчеркивать ту простоту, которая разделяет эти, без преувеличения сказать, два мира.

Инвентаризация

Единственное, что не претерпело изменений в LSL:MCL, - это сюжетная направленность, так сказать, цель игры. Любить одну женщину - слишком мало, любить всех - слишком поверхностно... А посему наш выбор падет лишь на самых красивых обитательниц кампуса среднестатистического американского колледжа и ближайших его окрестностей, где коротает свою юность Ларри Лавэдж (Larry Lovage). Наш новый герой, как вы, наверное, уже знаете, верный идейный поклонник образа жизни, который усиленно культивировал в конце XX-го века его дядя - Ларри Лаффер. А это значит, что красавиц в игре должно быть много.

"Много" по мнению разработчиков - это полтора десятка (действительно, количество впечатляет) барышень. Каждая из них без преувеличения личность, и подчас личность оригинальная. Тут нашлось место и веселой деревенской простушке и брутальной рокерше, закомплексованной отличнице и разгульной нимфоманке... Некоторые из прелестниц к тому же довольно успешно обыгрывают различные штампы из кинематографа. Чего стоит Занна (Zanna), девушка из стра-



Давно не брал я в руку шашку



Общая - место контрастов

ны, очень напоминающей СССР, которая, видимо, перед тем, как попасть в зарубежный колледж: а) остановила коня на скаку; б) вошла в горящую избу; в) получила звание агента КГБ. Но, безусловно, первое место в этом списке по праву принадлежит загадочной Тилли (Tilly), в гардеробе которой нашлось место даже для золотого пистолета мистера Скараманги из бондовского The Man with the Golden Gun. Отдельно хочется поблагодарить авторов за то, что каждому игровому персонажу женского пола соответствует образ той или иной красотки из мира реального (хотя сходство двух половинок одного целого не всегда идеально).

Тяжкие будни сперматозоида

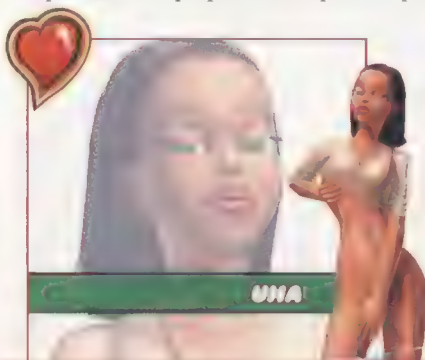
Раньше все было просто: "Ларри" принадлежал миру адвентюр, и чтобы добиться симпатии той или иной фемины приходилось пользоваться типичными приемами из жанрового арсенала (книгу там подменить, бобров подоить, яблоком похрустеть). Теперь же все стало еще проще. Пять-шесть успешно пройденных мини-игр - и вы успешно гарцуете на белом коне по дороге, ведущей к сердцу избранницы.

Какие же испытания заготовила для нас фантазия девелоперов? Самая распространенная местная забава - диалоги. Это раньше, чтобы соблазнить приглянувшуюся девушку, надо было обогатить свой интеллектуальный багаж знаниями а-ля "Антон Фоккер. Краткая биография". Теперь же правит



В эпизодической роли в LSL:MCL участвовал сам Ларри Лаффер. Ветеран малость поседел, но бодрость духа и твердость характера, похоже, еще не утратил

бал чистой воды импровизация. Лавэдж без зазрения совести вешает на уши своей собеседницы килограммы спагетти, а уж поверит ли ему девушка - целиком зависит от ловкости игрока. Ибо наша цель во время трепы - провести в режиме мини-игры рисованный сперматозоид по специальной трассе и в процессе, собирая по пути всякие бонусы, заполнить индикатор в виде сердца. Но не все, что встретится на пути шустрого вертливостика, стоит подбирать. Некоторые значки, к примеру, способны понизить нашу репутацию в глазах собеседницы, причем все будет оформлено не в виде каких-то абстрактных пенальти, нет; Ларри подстерегают вполне конкретные "упс...", ко-

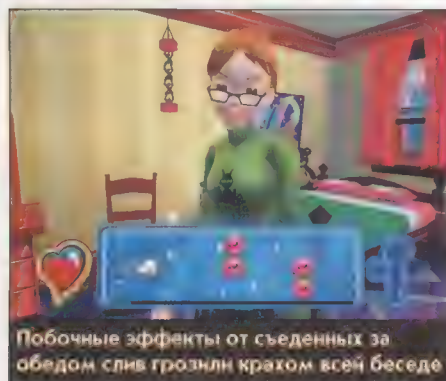




Главное во всех мини-играх - не потерять концентрацию



Только бы не промахнуться...



Побочные эффекты от съеденных за обедом слив грозил крахом всей беседе

которые могут случиться с каждым, вроде непристойных звуков, сопровождающих процесс пищеварения.

А еще здесь куча вариаций на тему Britney's Dance Beat. Хотя выглядеть эти моменты могут по-разному (танцы, приготовление коктейлей), но ноги у всех них растут из одного места.

Чтобы завершить список ларрийных развлечений, стоит упомянуть конкурсы по обливанию из водяного пистолета, бросанию на меткость четверть-долларовой монетки, искусству фотографии да сбор каких-либо предметов в населенных враждебными нам существами локациях. Вот собственно и все.

А к рожкам и ножкам адвентурного прошлого можно лишь отнестись необходимость время от времени раздобывать те или иные предметы, как правило, путем покупки. С деньгами ситуация в игре, кстати, довольно интересная и, в то же время, неоднозначная. Доллары можно добыть, фотографируя девушек, выигрывая конкурсы и обескивая предметы в локациях. Именно с последним компонентом и вышла та самая несусазица. Дело в

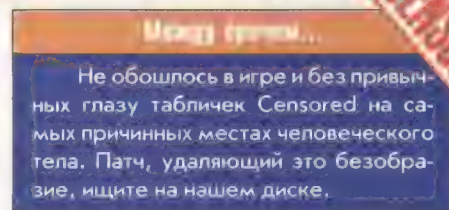
том, что большинство объектов Ларри может лишь рассмотреть, и если в такие моменты попытаться на него воздействовать, то наш герой при удачном стечении обстоятельств может либо найти какой-либо припрятанный девелоперами бонус (деньги или специальные медальки, позволяющие откупиться от выполнения особо трудного задания), либо шумно испортить воздух. Первые три-пять раз такая вспышка метеоризма не вызовет у игрока особого раздражения, но систематическое "обпукивание" (деньги-то нужны) всех предметов на территории колледжа - это, пожалуй, перебор даже для Ларри.

Коротко о главном...

Несмотря на жанровую деградацию, игровой юмор в LSL:MCL вполне конкурентоспособен на фоне лучших образчиков прошлых выпусков, пусть он и стал несколько более скабрешным. Но, тем не менее, здесь есть и удачные шутки и смешные персонажи (вроде вечно мастурбирующей говорящей обезьяны по кличке Леопольд или ангела-хранителя с фаллоимитатором вместо волшебной палочки). Правда все портит одно лишь "но". Управлять сперматозоидом в режиме диалога и вслушиваться в забавную болтовню персонажей ближе к концу игры сможет, наверно, лишь Гай, он же Юлий, он же Цезарь. Но что поделать, издержки производства.

Обнаженка. Полная и не очень

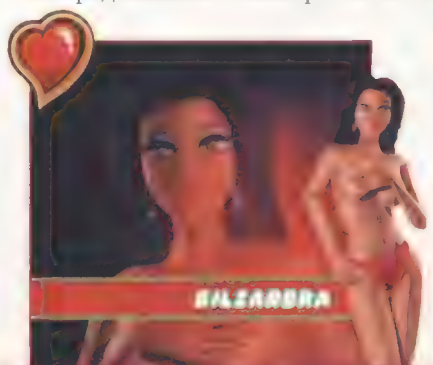
На сладкое можно поговорить о графике. Правда, десерт оказался довольно средненьким. Несмотря на все свои



предреализные обещания, разработчики все же принесли красоту в жертву трехмерности. Конечно, симпатичная обнаженная барышня в полном 3D - это круто. Но когда на теле девушки видны следы, прямо скажем, топорной работы моделлеров - это уже не круто. А когда бюст особо пышногрудых девиц при движении напоминает раскачивающийся студень - это вообще никуда не годится. Дабы добавить в критику стержень конструктивизма, хочется посоветовать авторам поиграть, например, в Westerner. Может быть, тогда они поймут, что девушки - не буратины, их из полена не выточить, сколько не старайся.

Вот, пожалуй, и все, что можно рассказать об игре LSL:MCL. Теперь, надеюсь, и вы поняли, что "Ларри" стал другим. Возможно, многим игра понравится и в таком виде, хотя все-таки сегодняшний вариант стал проще, тупее и пошлее. Но он пока все еще смешной. А значит, надежда на то, что племянника ждет счастливое будущее, остается. На том и порешим... **Н**

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖИРА	★★★★★
7.1	



Александр ВАСЧЕВ

Вспоминаю о той, что когда-то,
Что когда-то крылатой была -
Она давно умерла.
Мельница. "Дракон"



Призраки прошлого

Жанр Adventure/RPG • Издатель Cenega • Разработчик Centauri Production
Рекомендуется Pentium 4 1.5 GHz, 256 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb) • Сайт www.centauriproductions.cz/gooka/en

Было время на нашей планете, когда еще не издавался "Навигатор игрового мира". Звучит это, конечно, кощунственно, но против истории не попрешь. Хотя самое удивительное, что в доназиковскую эпоху люди не только охотились на динозавров и вспарывали друг другу животы, но еще и делали компьютерные игры, например, Little Big Adventure. Хорошая, кстати сказать, была вещь...

Но при чем тут, спрашивается, LBA, когда речь сегодня идет о Gooka: The Mystery of чего-то там? Объяснить это достаточно непросто, но возможно. Чем была хороша и удивительна LBA? Тем, что созданная из кусочков всевозможных жанров игра оказалась чем-то большим, чем просто суммой заложенных в нее компонентов. Все исходные элементы были до удивления примитивны и по отдельности заслуживали лишь ушата холодной критики, но, будучи собранными вместе, они создали настоящий игровой мир, который жил. Нет, не так. Который Жил.

А что есть такое Gooka? Да, в общем-то, похожий набор лоскутков, объединенный разработчиками в единое целое. Но ведь вот незадача, игровой мир в Gooka не живет, а в лучшем случае выживает. Почему так получилось? Чтобы ответить на этот вопрос, придется, вооружившись скальпелем и бензопилой "Дружба", произвести вскрытие подопытного.

Сюжет игры прост и банален, но в то же время не лишен некоего тайного



Ой, боюсь, боюсь!
Приготовлении к S&M вечеринке шли полным ходом



Дамы, а не сплясать ли нам кадрили?
А "Танец с саблями"!



Парень, а ты не из этой вселенной!



До пробуждения Умы Турман оставалось два с половиной часа

очарования именно в силу этих особенностей. Враги сожгли родную хату, нагнали любимой и выкрали единственного наследника. Действительно, мотив сто раз ранее пропетый, но ведь он снова заставляет главного героя (зовут его, кстати, Gooka, в профиль - вылитый столб атаки сборной России по футболу Д. Булыкин), стиснув зубы, требовать незамедлительного отмщения. Конечно, не все так просто, как кажется. Путь будет долгим, и тайн хватит на всех, но ведь по сравнению с тем, что порой рождает фантазия игроделов сегодня, - это просто старый шлягер, незамысловатый и в то же время такой знакомый и понятный. Нет, не сюжет виновник наших неудач.

Жанровый коктейль. Адвентюра, RPG, аркада - вот список составляющих игрового варева. Но даже в таком миссе должен быть доминирующий компонент, и здесь это адвентюра. Все-таки выполнять различного рода задания на сообразительность приходится гораздо чаще, чем сражаться. Однако в это предположение никак не вписываются города, населенные лишь парой-тройкой активных персонажей. Вот будь у нас что-нибудь более кровавое, то тогда можно было бы понять наличие толп гуляющих по улицам манекенов, в конце концов, не за этим приехали. Но делать такое в квесте - это почти преступление. А как вам понравится отсутствие диалогов. Нет, персонажи, конечно, общаются, но все дело ограничивается парой-тройкой простых фраз. И вот с этого момента в нашем мозгу поселяется неистребимое чувство искусственности всего происходящего.



Первая скрипка сфальшивила, а как же остальной оркестр? Как ни странно, к другим жанровым элементам претензий почти нет, ролевая система проста, но для такой игры ее вполне достаточно. Походные бои своими корнями уходят в благородное племя JRPG, причем предлагают игроку для апробации несколько интересных авторских находок.

Графика. Движок игры, видимо, был сделан разработчиками заранее, возможно, даже для другого проекта, и в результате последние лет пять он провел в морозильной камере, что не лучшим образом сказалось на визуальных красотах Gooka. И не только на них. Такое катастрофическое стремление персонажей застревать, казалось бы, на равном месте вызывает в наше время лишь нехорошие мысли о низкосортном бета-тестинге.

Но потенциал картинки (да и всей игры в целом) виден. Ясно, что при должной работе программистов и художников это могло быть даже красиво, хотя бы атмосферно. Но имеем то, что имеем, и придется с этим смириться. Gooka не стала тем, чем могла бы стать.

Н

РЕЙТИНГ	
ИГРОВОЙ ИНТЕРЕС	★★★★★
ГРАФИКА	★★★★★
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★
СЮЖЕТНАЯ ЛИНИЯ	★★★★★
ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА	★★★★★

6.1

Манипулятор, типа, мышь

Единственное домашнее животное, которому не грозит голодная смерть

Михаил М19*Микер МИРЧУК

Вообще же все "грызуны" любят ласку, чистоту и смазку.

Ст. о/у Goblin.

"Санитары подземелий"

Сможете ли вы вспомнить модель своей мыши или, хотя бы, ее производителя? Может, это красноглазый зверек от Microsoft, Logitech или A4 Tech? А знаете ли вы, в каком состоянии лапки у грызуна? Вдруг он уже слегка хромает из-за грязного коврика, который не чищен уже несколько месяцев, или мелких крошек от печенья... Большинство игроков не уделяет хвостатому другу должного внимания, но, когда в важном матче мышка вдруг оступается, гамеры начинают винить и ругать именно ее.

Между тем, у опытных игроков отношение к грызуну другое, более гуманное. Для прогеймера мышка – вещь важная, почти интимная. С ней бок о бок тренируешься, хвостатый друг преданно сопровождает тебя во всех походах в клуб и на турниры. Ни клавиатура, ни уши не могут сравниться с грызуном по популярности: мышь – это атрибут, сигнализирующий, что перед вами, как минимум, – игрок с хорошим вкусом, как максимум, – полу- или профессионал.

Способы манипуляции мышным поведением (или два стиля управления грызуном)

Для начала необходимо определить пару базовых понятий. *Скорость* – это скорость перемещения указателя мыши из точки А в Б. *Точность* – точность попадания курсора мыши в точку Б. Эти характеристики обратнo-зависимы: то есть при увеличении одной неизменно страдает другая. В разных играх сочетание точности и скорости различается в зависимости от задач, которые игрок должен решить, чтобы выиграть.

Стратегии

В киберспортивных стратегиях *скорость важнее точности*. Здесь необходимо быстро перемещать курсор по всему экрану, а филигранность попадания не требуется: минимальная цель, в которую нужно уметь попадать, ограничивается размером самого мелкого юнита (сравнийте с головой террориста, прыгающего вдалеке). Поэтому профессиональные стратеги

придерживаются следующего стиля управления мышкой.

Запястье неподвижно лежит на столе. Бегать мышь по вертикали мы заставляем путем сгибания/разгибания пальцев, горизонтально – двигая кистью вправо и влево. Предплечье и плечо не двигаются совсем.

Перед тем, как играть по этому принципу, важно правильно настроить чувствительность мыши, чтобы использовать маленькую рабочую поверхность коврика по максимуму. Расстояние, которое грызун способен про-

бежать по вертикали на коврике, совсем не велико – 3,5–5 сантиметров, поэтому сенсу (чувствительность, sensitivity) надо подстраивать, исходя из этих свободных сантиметров.

Возьмите мышку, как вы обычно это делаете, курсор должен находиться по центру монитора. Пододвиньте ее вверх, насколько возможно, но без усилий, разогнув пальцы. Курсор должен оказаться на самом верху экрана. Если он не успел добежать до верха, то увеличиваем чувствительность, если же он оказался там раньше, чем сама мышь добежала до предельной точки на коврике, – уменьшаем. Таким же образом подстройте чувствительность, перемещая мышку из центра – вниз, сгибая пальцы.



Между прочим...

До сих пор встречается баг (особенно часто у дешевых оптических мышек): при резких или очень быстрых движениях оптика не успевает просчитывать перемещение, и курсор озадаченно останавливается, а то и бежит в прямо противоположную сторону. У мышек от Logitech серии MX, а так же у Microsoft с маркировкой "а" (например, 3.0a или 1.1a) таких недоразумений нет.

Если все сделаете верно, придете к тому, что курсор проделает весь путь по вертикали ровно за столько, за сколько ваша мышь пробежит по ковру.

Очевидно, что для игры этим стилем удобнее использовать компактного грызуна, который занимал бы минимум места под ладонью и как можно более свободно двигался под рукой. Именно поэтому излюбленной мышкой стар- и варкрафтеров является:

Logitech MX300



У всех рассматриваемых в нашем обзоре моделей (за исключением MX510) схожие технические характеристики: датчик 30x30 пикселей, разрешение в 800dpi, передача изображения 4,7 мегапикселей в секунду. На сегодняшний день для игр этого вполне достаточно. Главным различием представленных моделей будет их

Между прочим...

Во всех моделях Logitech есть специальный металлический утяжелитель внутри. Как правило, его вытаскивают, чтобы уменьшить массу мыши. При наличии стандартной крестовой отвертки и базовых навыков сборки (без деталей в остатке) вы запросто вытащите грузик.

Силашь акселераций!

Системную акселерацию (т.е. чем быстрее двигаешь мышку, тем дальше уплывает курсор) геймеры не очень приветствуют: в Windows 98 она встроенная и не меняется; в Windows XP она отличается от 98, хотя и есть возможность ее отключить; в Windows ME присутствуют три типа акселерации. Многие стратеги используют программу Mouseware от Logitech (как правило, устанавливается на турнирах по желанию игроков), но в то же время большинство квакеров предпочитают играть на стандартных дровах.

размер и дизайн. У компактной MX300 он классический, не эргономичный, как у более поздних моделей MX. Кнопки легко, но четко нажимаются даже у только что купленной, еще неразработанной мыши.

Karma, Asmodey, Zaratusstra, Ranger, Miker (ха! я знаю этого парня, он нам даже статьи пишет - прим. ред.), Flash, Caravageo, Deadman, Gumbeу и многие другие отдают свое предпочтение именно этой мыши.

Стоимость: 1050 рублей.

MX310



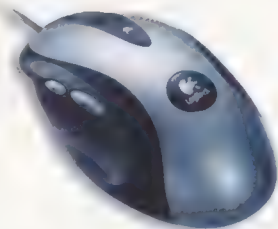
Отличается в лучшую сторону от предыдущей модели эргономичным дизайном и более широкими тефлоновыми лапками, которые будут служить гораздо дольше. Модное слово "эргономика" сперва подкупает, но перед тем, как сделать выбор между MX300 и MX310, ориентируясь на более навороченный ("полупятисотый") дизайн, стоит пощупать и сравнить обе модели самостоятельно. У MX310, в сравнении с опытным предшественником, появилась особенность, которую отмечают многие прогеймеры: расстояние между кнопками очень большое, и, как следствие, те, кто на MX300 привык близко держать указательный и средний пальцы друг к другу, часто не попадают по кнопкам.

Стоимость: чуть дороже предшественника — 1100 рублей.

Action

Умение попадать навскидку из Railgun'a, стабильно лепить хедшоты на средних и дальних дистанциях из Кольта ценятся больше скорости разворота на 180 градусов (для этого чаще используют акселерацию). Попросту говоря, *точность* гораздо важнее *скорости*. Поэтому пальцами никто не играет: в передвижении мыши участвуют предплечье и плечо, а кисть неподвижно лежит на грызуне, лишь изредка принимая участие в "доприцеливании". Важно, чтобы мышь, подобно легендарному Desert Eagle'у, лежала в руке, как влитая, не выпрыгивала и не давала осечек. Поэтому большинство квакеров и КСеров отдают предпочтение следующей тройке мышек.

MX500/510



MX 500 отличается от трехсотки большим размером и эргономичным дизайном. Ухватить такого грызуна за бока — одно удовольствие. Кажется, что форма мышки приготовлена специально под вашу руку. Ее модернизированный собрат MX510 имеет еще более навороченный дизайн (кроме того, есть синяя и красная расцветка) и увеличенную скорость передачи изображения — почти 6 мегапикселей в секунду. Такая модернизация была проделана для того, чтобы обогнать распространенную в рядах CS-игроков IMExplorer 3.0a, которая так гордилась своими 6000 снимками в секунду. Кстати, обе модели предназначены исключительно для правой, в то время как MX300 и 310 подойдут и левшам. Кроме большого количества КС-игроков, такие стратеги как Soul, Pro.Human, Point, Koshey отдали свой голос за пятисотку.

Стоимость: 1400 и 1700 рублей соответственно.

Microsoft IntelliMouse Explorer 4.0a

Предыдущая модель от Microsoft — IMExplorer 3.0a была очень популярна среди КСеров. Четвертый Explorer напоминает синтез своего предшественника и MX500. Из приятных новшеств — новый оптический сенсор, который производит 9000 считываний в секунду



ду (на 40% лучше, чем у MX510), и кнопки, которые нажимаются очень легко, но отчетливо. Разницы в перемещении курсора между MX510 и IMExplorer 4.0a замечено не было. Если перед вами стоит выбор между пятисотой MX и четвертым Explorer'ом, лучше всего взять у знакомых пощупать обе модели и самостоятельно сделать выбор. Здесь дело вкуса.

Стоимость: 990 рублей.

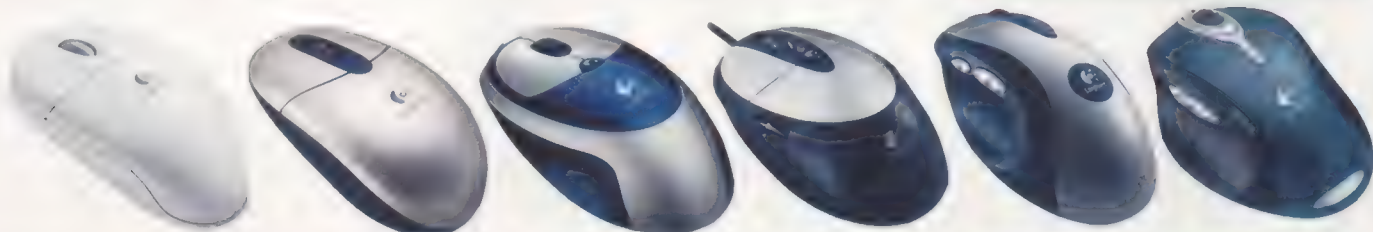
Ковер мне!



Как легко мышь будет скользить по поверхности, какой при этом получится шум, как скоро лапки грызуна начнут стираться, во многом определяет коврик. Если вы попытаетесь заставить "трехсотку" побегать по обычному столу, она не только будет делать

Между прочим...

Особенных методов настройки чувствительности у экшн-игроков замечено не было: каждый подстраивает сенсу под себя, хотя у профессиональных КСеров существует тенденция к постепенному уменьшению сенсы и использованию большей поверхности коврика.



Эволюция формы мышек Logitech: от доисторического Pilot'a до современной MX1000.

	X-Trac ZOOM	Destrukit Mega Mat	X-Ray Thunder 8	fUnc sUrface	Steel Pad 4S	ICEMAT 2nd Edition
Материал	Матерчатый	Матерчатый	Пластиковый	Пластиковый	Алюминиевый	Стекланный
Срок службы	5	5	1(1)	1(1)	3(3)	1(3)
Стоимость (в рублях)	400	750	1100	1200	1500	1350
Уровень шума	1	1	2(0)	2(0)	4(0)	5(0)
Вес	1	1	3	3	3	5

Между прочим...



• Чистка оптических мышек сводится к удалению грязи с лапок. Все представленные модели ковров можно без боязни чистить средством для мытья посуды.

• "Мойте руки перед игрой". Помните, воспитательница в детском садике заставила вас лишней раз вымыть руки? Мудрая женщина готовила вас к профессиональной карьере киберспортсмена.

• Не давайте свою мышку "поиграть" друзьям/знакомым, быть может, с ней обращаются неподобающим образом, а пожаловаться она, увы, не может.

• Не играйте без коврика.

• Не кладите острые предметы на пластиковые, алюминиевые и стеклянные ковры. Одно неловкое движение и...

• Сахарный песок (как вариант — соль) и несколько резких движений мышкой оставят на долгую память серию неприятных царапин на ковре.



это с неохотой, так еще и лапки быстро сотрет. Лучше уж купить просто тряпичный коврик за 20 рублей и играть на нем, чем без ковра вообще. Мы протестировали несколько профессиональных ковров из самых разных материалов, которые не только помогут мышке бегать значительно быстрее, но по стилю и качеству не будут уступать вашему модному хвостатому другу.

Матерчатые коврики обладают наибольшим сопротивлением по сравнению со всеми остальными, но в то же время никакого шума при игре даже без наушников вы не услышите, важным плюсом является низкая цена. Шелковый X-Trac можно свернуть в трубочку и бросить в сумку вместе с тетрадками и книжками, и с ним ничего страшного не случится.

Стекланные и алюминиевые ковры не только дороже тряпичного, но и требуют по 150 рублей в месяц (при интенсивной шестичасовой игре каж-

дый день) на наклейки, без которых обходиться не могут. Обратите внимание (см. нашу тестовую табличку), насколько увеличивается сопротивление без наклеек (значение указано в скобках). Кроме того, услышать, как мышка бежит по стеклу можно только один раз: после этого быстро надеваешь наушники и включаешь громкую музыку или же просто меняешь модный стеклянный ковер на обычного тряпичного собрата. Нервы дороже.



Гораздо более привлекательными кажутся пластиковые ковры. Уровень шума (если, конечно, это тихое шуршание можно вообще назвать "шумом") чуть больше, чем у тряпичных. Пластик не столь требователен к наклейкам, хотя с ними есть небольшой прирост в скольжении мышки. Плюс ко всему, и у fUnc, и у X-Ray есть пара важных преимуществ перед остальными коврами: во-первых, они двухслойные (рекомендуется играть на шершавой поверхности); во-вторых, с ними в комплекте поставляется держатель мышиного хвоста. На первый взгляд кажется вульгарным держать любимую мышку за хвост. Если же учесть, что сопротивление при перемещении грызуна практически отсутствует, то хвостик, что свисает со стола или, например, упирается в клавиатуру существенно затрудняет движение. Все наши попытки прикрепить

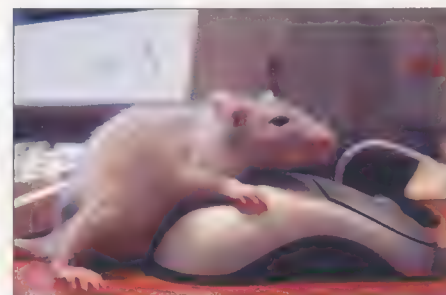


Enhanced Cord Clip



Держатель провода на коврике X-Ray. Фотографию мы взяли из интернета, в жизни такого не бывает

держатель к модели X-Ray, как это было показано на схеме, прилагаемой к коврику, окончились неудачно. На fUnc'ке с этим проблем не было. Обе модели рекомендуется переносить в стильных алюминиевых боксах, дабы предотвратить появление царапин.



Надеемся, теперь вы по-другому посмотрите на своего старого знакомого, возможно, даже милосердно почистите ему лапки и протрите/замените коврик, а может, оценив, что мышка "не тянет" измените ей и выберете другую. Так или иначе, помните, что мышка — лишь средство победы, оружие, которое нужно уметь использовать. Гораздо большее значение имеет то, насколько хорошо хозяин мыши умеет с ней обращаться.

P.S. Девайсы для тестирования любезно предоставлены компанией cyberlife (www.clife.ru). **H**

Между прочим...

Знаменитый питерский прогеймер FM*Ranger выиграл российский финал World Cyber Games 2002 в номинации StarCraft: Brood-War на обычной шариковой Mitsumi. Яркое подтверждение того, что результат игры зависит, в первую очередь, от скилла. Мышь снята с производства еще 4 года назад.

Стоимость 30 рублей.



World Cyber Games

Cilius, altius, fortius!

Продолжение Канады, как в прошлом в шорт-гейм, так и в другой медаль и т.д. выиграл

Намедни провел несколько неудачных попыток, пытаюсь объяснить соседке, что же значат World Cyber Games для профессиональных игроков. Все было тщетно, пока не нашелся действительно удачный аргумент:

- А ты никогда не пробовала представить свое любимое "Ванильное небо" без душки Тома Круза?

- "Ванильное небо" без Круза?..

- переспросила озадаченная соседка.

- Именно! Вот и Cybersport и WCG — это то же самое, - подытожил я, довольный тем, что получил нужный результат. Соседка, все еще пытающаяся представить любимый фильм без любимого актера, кажется, начинает понимать, что значат для меня Всемирные игры по компьютерному спорту. Да и не только для меня.



История WCG началась совсем недавно. Вновь не состоялся предсказанный апокалипсис, и стало казаться, что очередной 2000-й год будет еще более скучным, чем предыдущий, как вдруг...

В феврале стало известно, что буквально через несколько месяцев почти две сотни киберспортсменов примут вызов и поедут в Прагу на WCG Challenge (можно считать, что это бы-

Между прочим...

Не сложно перепутать World Cyber Games с Worldwide Church of God. Последнее мероприятие не имеет ничего общего с компьютерными играми — не обманитесь, разыскивая в сети информацию по WCG 2005!



ли бета-WCG). 17 стран-участниц (среди которых России, увы, не было), четыре номинации: Quake 3, Starcraft: Brood War, FIFA 2000 и Age of Empires. Солидный призовой фонд финала в \$200 тысяч. Мероприятие прошло грандиозно, о чем свидетельствуют немногочисленные счастливицы, сумевшие это увидеть собственными глазами. С него и начались World Cyber Games.

Соревнование	Сравн. участник	Час пиков	Финалистов
WCG Challenge	17	10000	174
WCG 2001	37	120000	389
WCG 2002	45	180000	450
WCG 2003	55	600000	562

Мечты, мечты...

Как бы хотелось проснуться утром две тысячи "дцатого" года и вспомнить, что сегодня на Олимпийских играх в ЮАР наряду с экзотическими номинациями типа забег на 100 метров с препятствиями, будет проходить финал по Quake 7. Duel Edition...

Самые первые WCG прошли в 2001 году в столице Кореи Сеуле. Количество номинаций было увеличено до шести: добавились Unreal и Counter-Strike.

За четыре года WCG семимильными шагами прошли большой путь, наращивая призовые, количество стран-участниц и игроков, привлекая все большее внимание прессы.

World Cyber Games 2004 – это международный фестиваль компьютерного спорта, в котором приняли участие 700 победителей региональных этапов из 60 стран. Призовой фонд финала, который прошел с 6 по 10 октября в Сан-Франциско, составил \$412 тыс. Значительно больше средств было израсходовано на проведение отборочных игр. Так, призовой фонд финала российских отборочных игр составил \$100 тыс.

По замыслу организаторов, лозунг фестиваля "Beyond the Game" (что можно перевести как "Выходя за рамки игры") должен был отражать их усилия по превращению соревнования в нечто большее, в фестиваль, который объединит весь мир, "создаст гармонию" посредством "обмена положительными эмоциями". Слегка пафосно, зато красиво.

Скажи нам пьянству в дебют!

Из-за того, что в Сан-Франциско запрещено законом продавать алкоголь "детям" до 21 лет (и пиво – тоже), запланированная официальная вечеринка прогамеров, средний возраст которых равен 17 годам, превратилась в скучное подобию заседания общества борьбы за трезвость. Ни одного дивана не было сброшено в шахту лифта.

Само собой, турнир сопровождался массовыми культурными мероприятиями вроде церемоний открытия-закрытия, салюта, вечеринок.

На WCG этого года было представлено 8 номинаций.

Action

Counter-Strike:Condition Zero
Unreal Tournament 2004
Halo

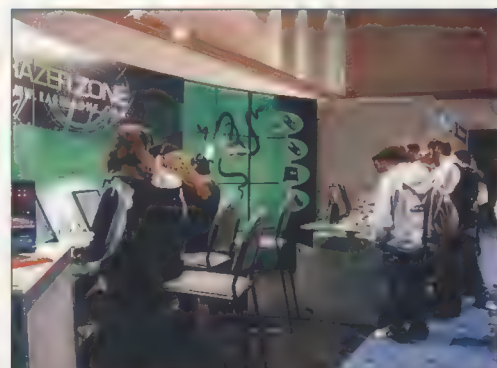
Strategy

Warcraft TFT
Starcraft: Brood War

Sport-Sims

FIFA Soccer 2004
NFS: Underground
Project Gotham Racing 2

Самые непопулярные дисциплины: приставочные Halo и PGR2. Странно, как они попали в список кибер-игр (по официальной версии – в результате открытого голосования на сайте), учитывая их низкую популярность, в сравнении с тем же старичком Quake 3. Хотя, если вспомнить, что издатель



Выставка на базе WCG была посвящена последним игровым новинкам.

Между прочим...

В последних олимпийских играх в Афинах приняло участие 10500 спортсменов, разыгравших 301 комплект медалей. Таким образом, на победу в каждом виде спорта претендовало примерно 35 человек. На финальные World Cyber Games в этом году приехало около семисот участников, которые разыграли восемь комплектов (88 претендентов на каждый).

обоих игр – та самая Microsoft, которая, по совместительству является одним из спонсоров WCG, то...

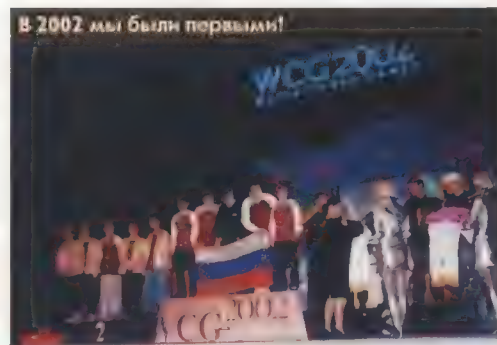
Чем могут быть полезны World Cyber Games игрокам вроде вас? Которые не участвовали в отборочных, не проходили в московский финал и не ездили в штаты?.. WCG 2004 оставили после себя колоссальный опыт в форме тонна демо-игр, просмотреть которые можно только за несколько недель чистого времени. В то же время, все игры, проходившие в рамках WCG, – высокого качества и очень интересны. Во-первых, лучшие игроки со всего мира сражаются друг с другом за ценные призы; во-вторых, система соревнований на 90% была олимпийской, поэтому проигрывать или относиться несерьезно к любой игре было невозможно – это грозило вылетом с соревнований.

Также любопытно было оценить разные стили игры. Сравнить, например, европейскую школу Warcraft с корейской.

На нашем DVD вы найдете большое количество демок по Starcraft, Warcraft, Counter-Strike, FIFA 2004, плюс аудиокomentarии в исполнении FM.Karma, M19*Miker и Zebra*Bruce.

Н

Afrox_Air и ведущий WCG, комментирующие финал 2002 года по Age of Empires



Титанам оказалось не по силам одолеть Америку

Counter-Strike представлена на World Cyber Games уже не первый год, она по праву считается одной из самых престижных игровых номинаций. В этом году соревнования проходили по обновленной версии - Counter-Strike: Condition Zero. В финал WCG 2004 по CS вышли 44 команды, ставшие победителями региональных соревнований.

Фаворитами считались следующие коллективы:

SK Gaming - Швеция
Team3D - США
4Kings Intel - Великобритания
TheTitans - Дания
Made in Brazil - Бразилия
MaveN - Корея
M19 - Россия
GoodGame - Франция
ALTERNATE aTTaX - Германия

Для игроков, которые приехали на WCG уже не в первый раз, схема проведения соревнований была привычной. Изначально все команды разделили на 16 групп, они должны были сыграть по одной игре с каждым соперником в своей группе. По результатам групповых матчей определялась команда, которая выходила во второй этап соревнований, где начинала действовать олимпийская система. Таким образом, 16 команд продолжили свой путь по турнирной таблице, проводя матчи уже до двух побед (необходимо было выиграть два матча из трех). Как же сложилась игра для финалистов соревнований?

Финалисты

The Titans - Дания

Состав: WHiMP, KK, egeNe, sphiNxie, Drally.

"Титаны" успешно провели 2004 год. Вначале трое игроков выступили за национальную сборную Дании в рамках четвертого Кубка Наций

(проводится в системе Clanbase), где датчане заняли первое место. После столь триумфального выступления TheTitans утвердили свои позиции и у себя на родине: выиграв отборочные соревнования к Electronic Sports World Cup, они отправились на финал этого международного турнира во Францию. Там они показали себя во всей красе и заняли первое место.

После таких побед, датчане стали считаться одними из главных фаворитов WCG. С легкостью одержав верх в группе А (все шестнадцать групп были обозначены буквами латинского алфавита), они галопом прошли по турнирной сетке вплоть до финала, обыграв mF_kz (Казахстан), Made in Brazil (Бразилия) и MaveN (Корея).

В первом матче с командой Казахстана TheTitans уверенно выиграли обе карты и прошли в четвертьфинал. Дальнейшие игры были более сложные, так как европейской команде противостояли представители других континентов. Дело в том, что европейцы достаточно часто сталкиваются в многочисленных турнирах Старого Света, а также в online-лигах, а вот сыграть с представителями Северной Америки они не могут по техническим причинам. Европейская школа Counter-Strike не подвела, и в упорных играх на трех картах в каждом из матчей Дания оказалась на высоте. Последней проверкой на прочность стал матч с хозяевами соревнований - американской командой Team3D.

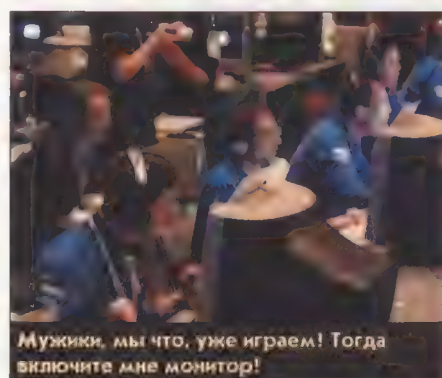
Team3D - США

Состав: Kim, GarozZo, Quach, GefFon, Miller.

Эта dream team является гордостью американского сообщества

Скажи нет пьянству и дабаму!

Из-за того, что в Сан-Франциско запрещено законом продавать алкоголь "детям" до 21 лет (и пиво - тоже), запланированная официальная вечеринка прогамеров, средний возраст которых равен 17 годам, провалилась, превратившись в скучное подобие заседания общества борьбы за трезвость. Ни одного дивана не было сброшено в шахту лифта.



Мужики, мы что, уже играем! Тогда включите мне монитор!

Counter-Strike. Она уже не в первый раз защищает честь страны на таких крупнейших международных турнирах, как WCG. Три года подряд именно Team3D выигрывает национальные отборочные и выходит в финал. Также команда является лидером Cyberathlete Amateur League Invite, самой популярной в США CS-лиги. На WCG 2004 они оказались в группе L, в которой не проиграли ни одной партии. Пройдя во второй этап соревнований, Team3D, как и TheTitans, провели три матча в нижней части турнирной таблицы с astralis (Финляндия), [GBR] Grudg3 (Сингапур) и SK Gaming (Швеция).



Финны из astralis хорошо зарекомендовали себя в Европе. Высокий уровень их игры был продемонстрирован в первом же матче с американцами (будущие победители потерпели поражение на de_train, оставшиеся же две игры им удалось выиграть).

Представитель Сингапура не оказал существенного сопротивления. Две уверенные победы вывели американцев в полуфинал, где их ожидало поистине серьезное испытание – матч с SK Gaming. Эта шведская команда вот уже несколько лет подряд завоевывает золото на всех крупных соревнованиях. Многие пророчили SK первое место и на WCG 2004. Однако этому не

суждено было сбыться. После трех захватывающих игр на de_train, de_inferno и de_dust2 итоговую победу праздновали американцы.

Финал

В кульминационной части турнира TheTitans и Team3D сразились в двух матчах за первое место и золотые медали World Cyber Games 2004.

Болельщиков ждало интереснейшее противостояние двух лидеров на de_train и de_cbble. Первую игру, бесспорно, выиграла Team3D, которая показала высокий класс и слаженные действия в атаке. Бой на второй карте поистине стал украшением финала.

Обе команды проявили огромную волю к победе, и никто не хотел быть поверженным. Еще бы, ведь на эту игру было поставлено \$50 тыс.

В итоге, основная часть игры закончилась с ничейным результатом 12:12, после чего последовали дополнительные игры в овертайме. К радости американских болельщиков, их звездная команда оказалась достойной первого места и в напряженном поединке вырвала победу у европейцев.

Обязательно посмотрите демо-записи этих матчей, испытайте эмоции, которые пережили участники финального поединка.

H

Скандалы

Легендарная команда M19 (1 место на WCG2002 по Counter-Strike) выиграла в этом году российские отборочные, получив право вновь поехать на финал World Cyber Games. В первый же игровой день внимание болельщиков, внимательно следивших за своими кумирами, привлек нешуточный скандал.

Начнем с того, что в одной группе с у M19 оказались канадская команда TeamEG и турки из teamquash.

Первая игра – против TeamEG. У канадцев дважды перезагружается компьютер. Судья назначает переигровку при счете 6-2 в пользу наших, что противоречит регламенту соревнований (переиграть матч допускается только в том случае, если сыграно не более четырех раундов). M19*Калыч несколько грубо повел себя в разговоре с судьей, настаивая, чтобы ему принесли players guide, где английским по белому написано, что судья уже не вправе назначить переигровку, и... получил желтую карточку. В итоге, ребята проигрывают канадцам, но надежду не теряют: если туркам удастся (что очень маловероятно) выиграть TeamEG, то у M19 появляется шанс выйти из группы.

В упорной борьбе teamquash выигрывают у TeamEG (13:11), M19 остается выиграть у турок и они выходят из группы. По неизвестным причинам, турки уверенно побеждают со счетом 13:5 и

Легенда российского Counter-Strike, награжденный желтой карточкой борец за справедливость, M19*Калыч не выдержал столь досадного поражения команды и...

Не пугайтесь, на самом деле – это не фрагмент американского фильма, а финал смешной истории... Началось все с того, что некий шотландский игрок с ником Akudji, которого Калыч хорошо знал, был склонен к мелкому хулиганству и порче казенного имущества. Результатом проявления этого нехитрого набора качеств стал поход в гостиничный лифт с пеленкой для бритья с целью обильно "намылить" приборную панель в лифте. Миссия выполнена ("The bomb has been planted"): на всем этаже несколько секунд мерцают лампочки, а панель сгорает. Если бы это все произошло в России, то никто бы так суетиться не стал, а хулигана бы нашли и быстро объяснили, что портить казенное – не хорошо, а тут... Приехали пожарная и полицейская машины: что осталось – потушили и отключили, опечатав лифт известной всем по американским фильмам желтой пластиковой лентой с надписью "Caution". Калычу же осталось поймать нужный момент и запечатлеть результат всей этой истории.

По сравнению с прошлым годом (полет дивана в шахту лифта), эти приколы кажутся какими-то невинными и детскими.

выходят из группы. Раздосадованные ребята из M19 отправились гулять по Сан-Франциско, а вскоре после этого выяснилось, что турки использовали запрещенную команду ex_interp 0.1, и судья назначил переигровку (по регламенту полагалась дисквалификация). До игры оставалось четыре часа: именно столь-

ко времени было у Bull3t'a – главного организатора World Cyber Games Russia – на поиски разбежавшейся команды. Всех найти не удалось. Переигровка не состоялась. Итог – всемирно известная российская команда не выходит из группы.

M19*Miker

Стратегический десант в Сан-Франциско

Состав группы подбирался очень тщательно. После кровопролитных и ожесточенных боев из нескольких тысяч претендентов выжили лишь они – полдюжины профессиональных воинов. У каждого за плечами – огромный опыт, каждый из них – чей-то кумир, чья-то надежда. Некоторые говорили, что они не справятся, другие следили за нашими героями, болели за них.

Наверное, вы уже догадались, что речь сейчас пойдет о том, как наши

Star- и War- крафтеры выступили в США. Кому удалось пройти дальше всех, а кто – даже не выбрался из группы? О том, что происходило с нашими киберармиями на полях виртуальных сражений, мы с вами сейчас и узнаем.

Starcraft

После того, как закончились российские отборочные, победители, отдохнув в жарком августе, взялись за усиленные тренировки. Семь дней в неделю, в среднем – по семь часов напряженных игр в день. Ребята пред-

Между прочим...

Ни для кого не секрет, что Корея является столицей мира киберспорта, а "Старкрафт" – в особенности. Специальные игровые телеканалы, крупные денежные призы, турниры, шоу-матчи, спонсоры. Все это привело к тому, что уровень конкуренции, а стало быть, и уровень игры, здесь очень и очень высок. Главными претендентами на победу были корейские прогеймеры, и именно они стали тем непреодолимым препятствием, которое наши стратеги так и не смогли пройти.

почитали не демонстрировать свои тактики и стратегии потенциальным противникам, поэтому играли друг с другом, а также с Draco[pG], Hexer[pG] и Zebra*Bruce'om.

android_3d



Andrey Kukhianidze

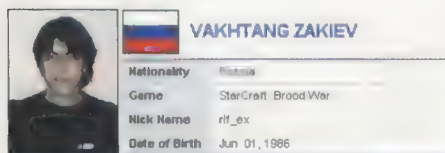
Nationality Russia
Game StarCraft: Brood War
Nick Name android_3d
Date of Birth Apr 07, 1985

No	Nick (First Name, Family Name)	W L T
1	android_3d (Andrey Kukhianidze)	4 0 0
2	legionnaire_au (Peter Neate)	1 1 0
3	Grrr_ee (Guillaume Patry)	2 2 0
4	blackmaster123 (Marcio Planas)	1 3 0
5	CCC_po (Cesar H. Robles C.)	0 4 0

Первым испытанием было получение визы: в первый раз ему отказали. Это вызвало нешуточный скандал: ведь на Андрея - лучшего старкрафтера России - возлагалось больше всего надежд. Со второго раза он все же получает визу и едет в штаты.

Андроид зарекомендовал себя как очень сильный игрок, с ним тренируются многие корейские прогеймеры, один из них - Xellos[yG] (будущий победитель). Все же победу Андрея в группе многие ставили под сомнение: в ней оказались два профессиональных игрока, которые проживают и тренируются в Корее (Grrr был бронзовым призером WCG2003). Несмотря на пессимистичные предсказания недругов, Андроид вышел из группы. И как вышел! Он не просто выиграл: он вынес всех в хлам; игры были короткие и красочные, Андрей просто приезжал и удалял оппонента, показывая "who is who". Итог по играм - 8:0.

rif)EX



VAKHTANG ZAKIEV

Nationality Russia
Game StarCraft: Brood War
Nick Name rif_ex
Date of Birth Jun 01, 1986

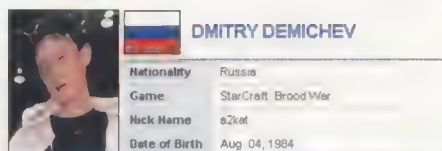
No	Nick (First Name, Family Name)	W L T
1	rif)EX (VAKHTANG ZAKIEV)	3 1 0
2	Corky_hu (Gyorgy Zentai)	3 1 0
3	Stopcos (Qiang Liu)	3 2 0
4	JohnRamBo_my (James Ming)	2 2 0
5	CDS_Bloodor_ee (Adam Kroupa)	0 4 0

Питерский старкрафтер. Стал известным на мировой сцене благодаря ладдеру www.wgtour.com, где он занимал некоторое время первую строчку и до сих пор находится в TOP5.

Первоначально в группе должен был лишь один серьезный оппонент - китаец LinYu)Pj, однако ему не дали визу и вместо него отправился играть TOP 2 WCG Китая - Cos, который оказался не таким уж и сильным противником. EX в сложной игре выигрывает у Gorky (именно поэтому он и занял первое место в группе), но умудряется проиграть JohnRamBo_my - далеко не самому сильному прогеймеру.

Можно предположить, что в конце матча Gorky против Cos'a, у первого было 30000 минералов и 12000 газа.

a2kat



DMITRY DEMICHEV

Nationality Russia
Game StarCraft: Brood War
Nick Name a2kat
Date of Birth Aug 04, 1984

No	Nick (First Name, Family Name)	W L T
1	a2kat (DMITRY DEMICHEV)	3 0 0
2	midas[gm] (Sang-Wook Jeon)	1 1 0
3	ALFA (roger granell)	1 2 0
4	wicked_sk (Jan Citra)	0 3 0

Очень талантливый геймер: играет, как в Стар-, так и в Варкрафт. Добился хороших результатов на обоих фронтах, хотя многие игроки недолюбливают его стиль (большое количество дополнительных баз и обилие защитных укреплений). A2 уверенно занимает первое место в группе. Сенсационной оказалась его победа над одним из главных фаворитов турнира - midas[gm]. Но на самом деле кореец просто отдался, не оказав никакого сопротивления, для того, чтобы оказаться в разных частях сетки с другим корейским фаворитом - Xellos[yG]. Адвокат понимал, что должен был поступить так же, но не смог отказать себе в удовольствии разгромить будущего победителя WCG.

Все наши старкрафтеры вышли из групп, заняв исключительно первые места.

Single Elimination

Это не очень понятное многим сочетание слов означает примерно следующее: проигрываешь - выбываешь из дальнейшей борьбы. Кто-то попадает в первом же туре с главным фаворитом и сразу вылетает, кому-то с сеткой везет больше. Вероятность слу-

чайного выигрыша/проигрыша уменьшена за счет того, что результат матча определялся двумя победами.

1/16

A2 выигрывает у Draco[pG] со счетом 2-1. Самая напряженная игра этого этапа. Адвокат тренировался с Draco[pG] перед соревнованиями, поэтому поляк был знаком со стратегией и стилем игры A2. rif)EX выигрывает у мексиканца LG)StYM со счетом 2-0. Андроид выбивает финна Clawson' с результатом 2-0.

1/8

Адвокат побеждает ToT)Mondragon (2:1). Неожиданная и приятная новость для российских болельщиков. Мало кто ожидал, что не столь известный на международной сцене A2 сможет одолеть одного из фаворитов, тем более, что немец играет за зергов - расу, против которой Адвокату играть сложнее всего.

3wD.Christian(Beast) выносит rif)EX (2:0). Обидный проигрыш, учитывая, что в рейтинговых играх wgtour.com счет по партиям был 26:2 в пользу EX'a. Может, россиянин недооценил противника, может, Beast сумел собраться в нужный момент, несмотря на многочисленные заочные поражения.

Андроид выигрывает у Tomson (2:0). Самый зрелищный матч-ап Андрея - Терран против Зерга. Правда, понаслаждаться игрой долго не пришлось: первая игра длилась чуть меньше 10 минут, во второй зерг сдался на шестой минуте.

1/4

Xellos[yG] выигрывает у Адвоката (2:0). У A2, как он сам сказал после игры, было мало шансов: кореец играл на голову выше. Андроид побеждает ZealotITO (2:0) в еще одной паре быстрых игр.

Полуфинал

Андроид встречается с Midas[gm] в самом слабом своем матч-апе Терран на Террана и проигрывает его со счетом 2:0 в достаточно коротких партиях. После этого поражения Андрею предстояло сразиться за третье место с 3wD.Christian(Beast), но, как он объяснил позже, целью его было занять первое место, поэтому после поражения Midas'у дальнейший результат его уже мало волновал. На вопрос о деньгах он ответил: "Мне ничего не нужно, я не бедный".

Результаты

1. XellOs (T) Корея - \$25,000
2. Ddang (T) Корея - \$10,000
3. Beast (T) Болгария - \$5,000
4. Androide (T) Россия - \$1,000
- 5-8. Advocate (T) Россия - \$700

Первые пять место заняли Терраны: веский довод для того, чтобы подп-

Распределение медалей WCG 2004

Gold	Silver	Bronze
1 2 3 1	Корея (13)	
2 3 0 1	Нидерланды (10)	
3 2 0 1	США (7)	
4 1 1 1	Германия (6)	
5 0 1 1	Бразилия (3)	
6 0 1 0	Австралия, Канада, Дания (2)	
7 0 0 1	Болгария, Франция, Украина (1)	

По итогам четырех лет

Gold	Silver	Bronze
1 10 6 5	Корея (47)	
2 7 1 6	Германия (37)	
3 5 7 1	Голландия (22)	
4 4 3 3	США (21)	
5 4 2 1	Тайвань (19)	
6 3 2 1	Россия (16)	



А теперь отключите мне "Касперского"!

равить существующий в игре баланс сил.

Между прочим...

Москвич vWeb.Yan[S2], который поехал от Украины, хотя проживает и тренируется в Москве, тоже вышел из группы, хотя и с большим трудом. В первом же туре сингла он в двух напряженных матчах проигрывает корейцу IOU и выбывает из дальнейшей борьбы. Аудиокомментарий к этой игре в исполнении Zebra*Bruce вы можете найти на DVD.

Warcraft

Доминирование корейцев в этой дисциплине не столь существенно, как в Starcraft'e, но тоже заметно невооруженным глазом. Несмотря на то, что в тройке призеров оказался только один кореец — Zsard, виной тому — плохой менеджмент корейской сборной по "Варику". Дело в том, что второй фаворит Spirit_Moon — лучший эльф Кореи встретился с Zsard'ом уже во втором туре Single Elimination. В этом плане гораздо грамотнее сделали корейские старкграфтеры: один из них специально проиграл A2, чтобы выйти на втором месте из группы, попав, таким образом в разные части сетки со своими соотечественниками. Таким же обра-

зом могли поступить и корейские варкрафтеры, но по неизвестным причинам они делать этого не стали.

FM.Ranger



ALEXEY CHURKIN

Nationality: Russia
Game: Warcraft III: Frozen Throne
Nick Name: fm_ranger
Date of Birth: Jan. 21, 1993

No	Nick (First Name, Family Name)	W	L	T
1	fm_ranger (ALEXEY CHURKIN)	4	0	0
2	MythCoreFly (KO WOEL CHEN)	3	1	0
3	dw_cot (Alex Haj)	2	2	0
4	FuDeSjFoDDeR (Taras Taranenko)	1	3	0
5	Sameni (Siavosh Sameni)	0	4	0

Питерский профи с шестилетним стажем, долгое время играл в Starcraft, наивысшее достижение — 5 место WCG 2002. С официальным выходом Warcraft переходит на него, и с этого момента очень успешно выступает на турнирах в России и за рубежом. Предпочитает играть за Нежить. Отличительной особенностью является умение выходить из самых затруднительных ситуаций, когда кажется, что сделать ничего нельзя.

Перед WCG тренировался очень мало: говорит, что время безумного увлечения игрой уже позади, поэтому отправился в США (как это не обидно звучит) больше в качестве туриста.

После таких результатов в группе поверить словам Рейнджера по пово-

ду "отдыха" в США можно с большим трудом. Ни одного поражения, несмотря на сильных противников. Здесь очень интересны игры против орков: пара наглядных примеров того, что сражаться надо до конца.

64AMD_Soul



Ivan Demidov

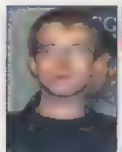
Nationality: Russia
Game: Warcraft III: Frozen Throne
Nick Name: 64AMD_Soul
Date of Birth: Jun. 27, 1991

No	Nick (First Name, Family Name)	W	L	T
1	Z7 Wizard us (Matthew Anderson)	4	1	0
2	SKMiou (Daniel Holthuis)	4	1	0
3	64AMD Soul (Ivan Demidov)	4	1	0
4	knockdowntigersk (Martin Kovacic)	2	3	0
5	xDkWarBringer (Balint Szabo)	1	4	0
6	seraz (Sergey Pripuskov)	0	5	0

Бывший старкграфтер. В 2003 ездил на WCG и был повержен в 1/8 финала. Так же, как и Рейнджер, перешел на Warcraft с выходом релиза. Универсал, играет за ту расу, которая, по его мнению, имеет преимущества на данный момент. Так на российском финале в патче 1.16 он играл за Нежить, а в финальной части в Сан-Франциско (патч 1.17) тренировался играть за Альянс.

Трое игроков набрали 4-1, и судья назначил серию стыковых матчей. Соул проиграл и Wizard'у, и SKMiou. Увы, он не выходит из группы.

65AMD_Caravageo



Igor Lyalin
 Nationality: Russia
 Game: Warcraft III: Frozen Throne
 Nick Name: 64AMD_Cara
 Date of Birth: Jan. 02, 1985

No	Nick (First Name, Family Name)	W	L	T
1	younm (Merlo Yoon)	5	0	0
2	64AMD_Cara (Igor Lyalin)	3	2	0
3	duke SCG (Filip Markovic)	3	1	0
3	BuchTo_cz (Matyas Deml)	3	1	0
5	TeG_Orly (Cristian Orlando Ispas)	1	4	0
6	Shaitanz (MANHINH NGUYEN)	0	5	0

Относительно молодой игрок, в начале прошлого года он появился в Европейском TOP10, потом стал регулярно занимать призовые места на московских турнирах. Много и тщательно готовился к поездке в США, играет за Альянс.

Между прочим...

"На Древнем Храме я полетел крипиться на остров. Там произошел казус: я не смог убить големов – пришлось лететь дважды", – улыбаясь поведал Кара.

"Первая игра - против MadFrog'a на Лесе гноллов, обычное начало, но на шестой минуте он, вдруг, выходит. Я уже обрадовался, поднял руки, начал улыбаться: необходимые пять минут, после которых назначить переигровку судьи не могли, уже прошли. Но оказалось, что я создал старую карту из Reign Of Chaos, которая сильно отличается от той, на которой должна была происходить игра. Увы, позная тревога".

(На американском Lenta's сайт выложили, кстати сразу после победы Караважо над Фрогом).

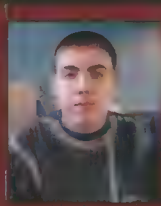
Первая серьезная игра на публике. У Кары затряслись руки, он пьет какое-то успокоительное, в результате чего у него существенно притупляется реакция (теряет дюжину рабочих в игре против эльфа), и он проигрывает. Но, выпив пять баночек Red Bull, приходит в себя и решает продолжить борьбу, чтобы выйти хотя бы на второе место в группе. Со статистикой 3-2 ему это удается. Чудом.

Двое из трех российских варкрафтеров преодолели групповую стадию. Только для того, чтобы встретиться в первом же туре...

Между прочим...

Узнать в деталях о двух наиболее интересных играх чемпиона 4K.Grubby (против Caravageo и Zacard'a) вы сможете, посмотрев записи этих матчей, прокомментированными лучшим российским орком – Кармой. Игру Закарда против соотечественника Spirit_Moon'a, а также американца ShortRound'a против экс-чемпиона Инсомнии прокомментирует M19'Miker.

Между прочим...



К великому разочарованию многих болельщиков, в российских отборочных из-за своего юного возраста не смог принять участие один из главных фаворитов – vWeb'Deadman. Несмотря на то, что в свои 15 лет он долгое время возглавлял Европейскую рейтинговую систему, то и дело обставляя главного противника – 4K.Grubby. Но Deadman не отчаивается: у него еще все впереди.

Single Elimination

Система проведения – такая же, как и в "Старкрафте", то есть один российский прогеймер в любом случае покинет турнир. Караважо выигрывает у Рейнджера со счетом 2:0 и проходит дальше. По словам последнего, ему элементарно не хватило тренировок: в первой игре победа была так близка, оставалось только прийти и добить Кару, но... "Не хватило контроля", – чуть позже признался Рейнджер.

1/8

Здесь Кара встречается с одним из главных фаворитов турнира – SK.MaDFroG'ом и сенсационно выигрывает со счетом 2:1. Эти демки под грифом Must see.

1/4

Молодой, талантливый орк 4K.Grubby станет победителем WCG 2004. Сперва он одолеет нашего Кару, потом, в полуфинале, справится с американским эльфом ShortRound'ом. Встретившись в финале с корейцем Zacard'ом, в напряженной борьбе Орк на Орка, выигрывает и его со счетом 2:1.

Караважо решил играть против Грабби по новой стратегии через нейтрального героя, которая еще не была основательно отработана. Ее посоветовал Соул, сказав, что можно быстро зарешить орка на tier2. Раш, благодаря стойкому сопротивлению Грабби затянулся, а значит, увы, – не удался.

Результаты:

1. 4K.Grubby (O) Нидерланды - \$25,000
2. SK.Zacard (O) Корея - \$10,000
3. 4K.ToD (H) Франция - \$5,000
4. ShortRound (NE) Америка - \$1,000
- 5-8. 64AMD.Cara (H) Россия - \$700

H

Между прочим...

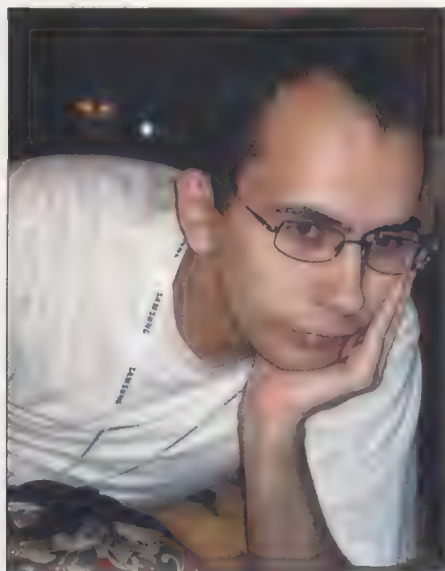
После прохождения волокиты в аэропорту и таможенного досмотра наши ребята решили устроить перекур на дорожку. До вылета оставалось еще полчаса, и они, вместе с организатором российских отборочных Bull3t'ом, решили подыскать подходящее местечко. В США действуют свои порядки: курить на территории аэропорта запрещено, поэтому вся компания отправилась смолить на улицу. Каково же было их удивление, когда при попытке пройти в самолет оказалось, что им предстоит заново проходить все необходимые проверки. На это времени уже не оставалось: в результате 17 из 19 человек опоздали на рейс. Лишь только некурящие M19'Nook и M19'Rider добрались до Сизтла, здесь им пришлось два с половиной часа дожидаться прибытия остальных. Хорошо еще, что Денису Самокину удалось быстро поменять билеты и отправить всю делегацию следующим же рейсом.



Читеры атакуют!

Немец получает красную карточку и удаляется с поля

“Да, немцы выиграли предыдущие WCG в номинации FIFA 2003. Да, они молодцы, и, безусловно, заслуживают уважения. Но поблажки, которые им сделал главный судья, недопустимы. Ребят уличили в читерстве, поймали, что называется, “за руку”, и, согласно правилам, должны были дисквалифицировать. Чем руководствовался главный судья, который принял решение назначить переигровку, проигнорировав мнение полдюжины судей ниже рангом, не понятно”.



Вот с такими эмоциями уже знакомый вам Виктор Гусев начал описывать свою поездку в штаты. Игры, как и в других дисциплинах, начались с групповой стадии. Здесь Алекс выиграл все матчи за исключением последнего — с немцем aL_smeier. После игры немца с румыном, последний, заподозрив неладное, попросил судью проверить компьютер aL_smeier'a. В результате был обнаружен скрипт, который несколько изменял графику, и, главное, приводил к тому, что все действия на компьютере, где исполнялся скрипт, происходили без стандартной игровой задержки (около 0.3 секунды).

Между прочим...

Первый раз увидел Сан-Франциско. Сам город, а точнее район, в котором располагалась наша гостиница, не очень понравился. По вечерам, когда заканчивались культурные мероприятия и надо было идти спать, казалось, что здесь есть только небоскребы, представители сексуальных меньшинств, группы озлобленных афроамериканцев и бомжи. Поэтому возвращались группами: “Страшно, аж жуть!”

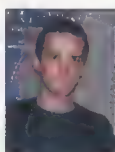
Вместо положенной дисквалификации судья назначает переигровку. Без скрипта немец, который впоследствии все же займет третье место, проиграл Алексу в двух матчах с разгромным счетом 8-3 и 4-1, и наш футболист выходит из группы без единого поражения.



VIKTOR GUSEV	
Nationality	Russia
Game	FIFA Soccer 2004
Nick Name	m19aer
Date of Birth	May 28, 1983

У Wer'a группа была полегче, поэтому он, расправившись с единственным серьезным противником из Канады, тоже проходит дальше, ни разу не проиграв.

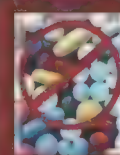
Радость от отличных групповых результатов продолжалась недолго, — в одной четвертой финала Алекс проигрывает Al_Brodo, а Вер — тому самому Al_smeier'у. Поражение на этой стадии неумолимо приравнивается к вылету с соревнований.



PAVEL ZANIN	
Nationality	Russia
Game	FIFA Soccer 2004
Nick Name	m19wer
Date of Birth	Oct 17, 1985

Главная причина не очень успешного выступления, которую отмечают и Алекс, и Вер — недостаточное количество тренировок. В России по FIFA не проводится крупных денежных турниров, кроме WCG, а серьезно готовиться к одному единственному событию в году могут только самые преданные фанаты. Для сравнения, победитель WCG по FIFA кореец Volcano тренировался на протяжении всего года из-за регулярно проводимых местных соревнований с приличными денежными призами. Для него тратить 10-12 часов в день на игру — это боль-

Между прочим...



Американский игрок Jeverey — один из тех геймеров, которого я хорошо знал по интернет-играм, но впервые мы встретились в реале на WCG. После своего поражения решил зайти к нему в гости пообщаться (практика английского — великая вещь!). Кстати, он хорошо знает, что я не курю, не злоупотребляю спиртными напитками, в общем — веду здоровый образ жизни. Не успел я переступить через порог, как он протягивает мне маленькие тюбики с непонятным содержимым, недвусмысленно намекая, что “тебе после этого будет хорошо”:

— Хочешь попробовать? — с улыбкой на лице спрашивает он.

— Да не, спасибо, не охота что-то, отрицательно мотая головой, отвечаю я.

— Да, поверь ты, это реально! — настаивает американец.

Но я, хоть и кибер-, но все-таки спортсмен, был непреклонен. Поняв, что уговорить меня бесполезно, он сдался и рассказал, что это — разные ароматы одеколонов, которые он подобрал в качестве сувениров.

ше, чем увлечение, это — работа, которая приносит доход.

Остается только надеяться, что интерес к виртуальному футболу в России будет, хоть и постепенно, но все же расти.

Результаты:

1 место — **Volcano** (Южная Корея)

2 место — **g3xcarrico** (Бразилия)

3 место — **Al_smeier** (Германия)

Продолжение раздела Cybersport на странице 154.



Железный поток

Сила N



Радостное известие для тех, кто успел обзавестись процессором Athlon 64 под сокет 754. Новый чипсет от NVIDIA - nForce 4, будет заточен не только под свежееиспеченные "Атлоны" на сокете 939, он также сохранит поддержку более старых Athlon FX, Sempron и Opteron. Известно, что процессоры AMD на более старых сокетах, нежели 939, ощутимо проигрывают в производительности последнему. Но решение реализовать обратную совместимость в новейшем наборе логики от NVIDIA не оставит за бортом техпрогресса счастливых обладателей первых "Атлонов", "Оптеронов", "Семпронов" на 64-битной архитектуре. Стоит отметить, что, для сокетов 754 и 940, nForce 4 - единственное решение, поддерживающее PCI-EXPRESS.



Одна из первых "мамок" с чипсетом nForce 4 от компании MSI

Большие планы



Корпорация Intel усердно трудится на нескольких фронтах одновременно. В начале 2006 года произойдет обновление парка мобильных процессоров, а их настольные собратья сменятся уже в третьем квартале 2005. Новые изделия будут отличаться от предшественников не только повышенной производительностью и наличием продвинутых технологий. Изменения носят значительно более серьезный характер: число физических процессорных ядер станет равно двум.

Если раньше дополнительный процессор был больше виртуальным, чем реальным (технология Hyper-Threading), увеличивая производительность на 5-10 процентов в среднем, то теперь возможны более интересные соотношения.



Если бы Intel выпускала двухпроцессорные системы с самого начала, они бы выглядели, наверное, так

Первые десктопные двухядерные процессоры под кодовым названием "Smithfield", скорее всего, получат 8xx-классификацию: 820 (2,8 ГГц), 830 (3,0 ГГц), 840 (3,2 ГГц). Новые CPU будут "заряжены" двумя мегабайтами кэша второго уровня, расширением, поддерживающим 64-битные операции EM64T, системой аппаратной защиты от переполнения буфера XD (аналог NS от AMD) и поддержкой от виднеющихся на горизонте платформ Glenwood и Lakeport. Процессоры будут ориентированы на сокет LGA775. Что касается доступности грядущих новинок, то Intel заверяет, что 40 процентов middle-end рынка (\$800 и выше) смогут увидеть двухядерные настольные решения в конце 2006 года.

В новых настольных ЦП будут использованы следующие патентованные технологии: SpeedStep - снижение энергопотребления (2005), Active Management Technology (AMT, 2005), технология Vanderpool - виртуализация "железа" (2006) и La Grande - аппаратные средства повышения безопасности, основанные на стандартах Trusted Computing Group (2006).

На рынке мобильных процессоров дела корпорации обстоят ничуть не хуже. Первая реализация PCI-EXPRESS, по всей вероятности, останется за Intel, а точнее - за новой платформой с рабочим названием Sonoma, для которой ожидается несколько чипсетов: 915GM, PM, GMS, GML и 910 GML. По прогнозам, встроенная графика на новых на-

борах логики от Intel будет вдвое превосходить ныне существующий вариант, а интегрированный беспроводной адаптер будет поддерживать новый стандарт Wi-Fi (802.11 a/b/g). Улучшенный процессор Pentium M (90nm, Dothan) среди преимуществ будет иметь на борту 533 МГц системную шину, а также набор High-Definition Audio и технологию XD.

В качестве первого шага в направлении мобильного двухядерного процессорного решения, в четвертом квартале 2005 года Intel выпустит процессор Yonah, который, помимо своих двух ядер, будет иметь 667 МГц FSB, поддерживать технологию AMT, обладать низким энергопотреблением и позиционироваться для легких и плоских ноутбуков с поддержкой технологии Centrino. По прогнозам Intel, половина рынка высокопроизводительных ноутбуков к концу 2006 года будет именно за двухядерными решениями.

Царь горы

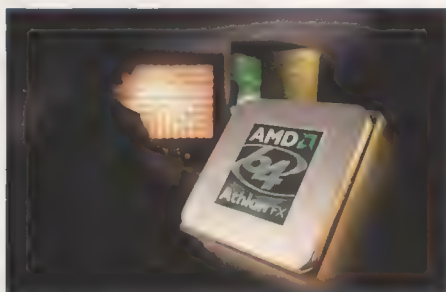


Президент и исполнительный директор компании AMD Гектор Руks демонстрирует процессор AMD Athlon 64 FX

Пока Intel строит планы на будущее, AMD довольствуется днем сегодняшним, где ее процессоры Athlon 64 FX и Athlon 64 уверенно лидируют в большинстве бенчмарков. Недавно были анонсированы новые модели этих процессоров со слегка повышенными тактовыми частотами - Athlon 64 4000+ (2,4 ГГц) и FX-55 (2,6 ГГц).

FX-55 является прямым конкурентом Pentium 4 Extreme Edition и пока что обходит самую старшую модель от Intel по производительности в таких играх, как Doom 3, Far Cry, Unreal Tournament 2004 и Wolfenstein ET, а также в 3DMark. Цены в партиях от 1000 штук: на Athlon 64 FX-55 - \$827, на Athlon 64 4000+ - \$729.

В ближайшие месяцы AMD планирует наращивать скорость своих процессоров. О разработке двухядерных

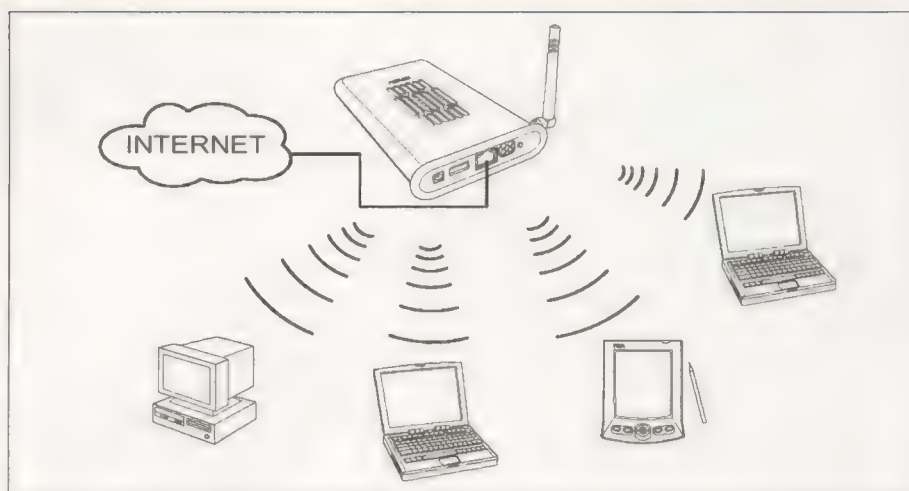


CPU компания пока что официально не заявляла. Однако ходят слухи, что запуск таких процессоров может начаться во второй половине 2005 года.

Больше КПК, меньше субноутбука



Компания OQO вышла на рынок с карманным компьютером model 1, в котором заправляет полноценная ОС Windows XP. Устройство можно купить с сайта производителя за \$1900. В OQO его классифицируют как "ультра персональный компьютер", с претензией на изобретение нового типа девайсов. При размерах 12,45x8,64x2,29 см, Model 1 весит менее 400 грамм. Его начинку составляют: процессор Transmeta Crusoe с тактовой частотой 1 ГГц, винчестер 20 Гб, 256 Mb RAM и модуль 802.11b (Wi-Fi). Имеющийся аккумулятор обеспечивает работу устройства в течение двух часов. Максимальное разрешение пятидюймового дисплея -



800x480, а встроенный видеоадаптер располагает восемью мегабайтами видеопамяти.

По словам Элизабет Бастианс, главного менеджера OQO, сложнейшей задачей инженеров на пути создания model 1 стала подгонка архитектуры ПК под специфический форм-фактор. Руководство OQO считает своими потенциальными покупателями тех, кого не устраивают КПК из-за малой производительности или отсутствия поддержки операционной системы. Т.е. предполагается "позаимствовать" аудиторию у Pocket PC, сверхлегких ноутбуков и субноутбуков, Tablet PC и PDA.

Хотя и у model 1 намечается прямой конкурент - FlipStart от Vulcan Inc. От model 1 он отличается более симпатичным дизайном, большим диском (30 Гб), дисплеем HDTV-качества с разрешением 1024x600 и встроенной 1.3 MP цифровой камерой. Появление FlipStart в продаже ожидается в этом году, цена пока не анонсирована.

Жесткий и беспроводной

ASUSTeK Computer выпустила в продажу беспроводной жесткий диск ASUS WL-HDD2.5. Устройство весит всего 200 грамм и призвано облегчить жизнь владельцам ноутбуков и КПК, позволяя получить доступ к данным четырем пользователям одновремен-

но. Обмен информацией с винчестером происходит на довольно большой скорости - 54 Mbps по стандарту 802.11g (есть и обратная совместимость с 802.11b).

Немаловажным фактором в пользу ASUS WL-HDD2.5 является возможность построить на его основе беспроводную сеть, так как, по совместительству, беспроводной винчестер является также и точкой доступа (Access Point).

Для лучшего функционирования опций раздельного доступа предусмотрен механизм мониторинга: ПО сканирует винчестер еще до выполнения операций с файлами и сообщает пользователю о неполадках или причинах, по которым доступ не может быть предоставлен.

ASUS WL-HDD2.5 выиграл престижную ежегодную японскую награду G-SPOT, которая достается только тем устройствам, которые, по мнению жюри, достигают революционных стандартов в промышленном дизайне.

Винчестер в состоянии автоматически копировать содержимое USB-флэшек при подключении последних к соответствующему разъему. Прилагаемое ПО позволит запросто интегрировать его в существующую беспроводную сеть. Улучшенный прием сигнала обеспечит наличие двух антенн.

H

FlipStart PC



ASUS WL-HDD2.5



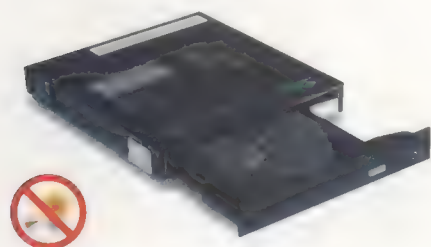
Эра пишущих DVD

Не будет откровением тот факт, что привод DVD - это неотъемлемая часть любого современного компьютера. Хотя до сих пор немалое число пользователей по какой-то малопонятной причине сидят на допотопных CD-ROM. Цена DVD и CD приводов на настоящий момент почти сравнялась: DVD-ROM стоит в районе \$25-30, а CD-ROM - около \$15-20, а разница в 10 долларов ничтожна в сравнении с итоговой ценой системного блока даже категории low-end. Так что финансовые причины в качестве аргументов отпадают, а преимущества DVD очевидны. Да и комбо-приводы DVD/CD-RW стоят также лишь на \$10-15 выше, чем просто CD-RW (соответственно, \$40-50 против \$30).

Но оставим в стороне злостных ретроградов, а заодно с ними и приводы, не поддерживающие запись DVD. Эта статья посвящена тем, кто хочет сделать осознанный выбор при покупке пишущего DVD-привода.

Форматы и совместимость

Известны следующие форматы записи DVD-дисков:



♦ **DVD-R:** самый древний из распространенных форматов записи DVD, но при этом обладающий максимальной совместимостью: его способны прочитать примерно 85% всех когда-либо выпущенных DVD-приводов, в том числе практически все более или менее современные модели. Данный формат записи был разработан фирмой Pioneer в 1997 году, когда первый привод для записи дисков стоил "скромные" \$17 тыс.

С тех пор формат продвинулся до спецификации 2.0, где разделился на два независимых формата: DVD-R For Authoring (DVD-R(A), длина волны записывающего лазера 635 нм) и DVD-R For General (DVD-R(G), лазер 650 нм). Первый позиционируется как профессиональный стандарт и полностью совместим с предыдущими спецификациями DVD-R 1.0 (в которой использовался диск емкостью 3,95 Гб) и 1.9. Второй позиционируется как стандарт для пользователя, и именно он подразумевается сейчас под DVD-R. Из-за разницы длины волны записывающего лазера невозможно приводом DVD-R(G) сделать запись на диске формата DVD-R(A) и наоборот, но читать диски другого формата способны оба варианта приводов. Преимуществом DVD-R(G) является низкая стоимость, как приводов, так и дисков, и именно поэтому данный формат получил столь широкое распространение.

♦ **DVD-RW:** нетрудно догадаться, что следующим шагом в развитии стало создание перезаписываемых дисков. Формат DVD-RW (ранее также известный как DVD-R/W или DVD-ER) также является разработкой Pioneer и построен на тех же принципах (формат

диска, длина волны лазера), что и DVD-R(G). Исключением является покрытие диска, в котором, подобно CD-RW, применен материал, способный многократно (порядка 1000 раз) менять свои свойства под воздействием лазера. Диски этого формата версии 1.0 имели проблемы с совместимостью, т.к. lead-in область на них выдавливалась при изготовлении, а не записывалась штатными средствами, что приводило зачастую к нераспознаванию диска многими приводами (особенно в плеерах). Версия 1.1 решила эту проблему.

При создании этого формата дисков разработчик, как и в случае с DVD-R, стремился к максимальной совместимости с существующими стандартами, но до конца это реализовать не удалось: DVD-RW зачастую не читаются старыми приводами по причине меньшей отражающей способности материала покрытия дисков (некоторые устройства путают его с двухслойным DVD-ROM). Впрочем, подобные трудности встречаются и у ставших обыденными CD-RW.



♦ **DVD-RAM:** этот формат записи был разработан в 1998 году компанией Matsushita (у нас более известной под маркой Panasonic). Диски бывают одно- и двухсторонние (только кассеты type 1). Первая версия позволяет разместить на одной стороне 2.6 Гб, вторая - 4.7 Гб. Используется изменение фазы, как в CD-RW в комбинации с магнитооптикой. Отражающая способность ниже, чем у DVD-ROM. При изготовлении печатаются заголовки секторов. Диски помещаются в открываемые (type 2) или цельные кассеты (type 1) или обходятся без них (только для чтения). Предусматривается специальная кассета (type 3) для помещения в нее дисков. По заявлениям производителя, обеспечивается до 100

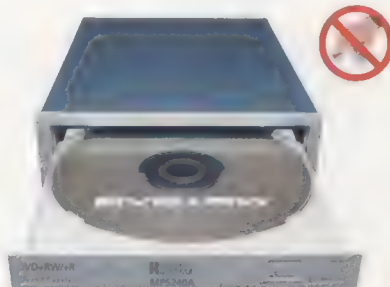


Он может все. Всего за 100 баксов

тысяч циклов перезаписи и продолжительность хранения до 30 лет. Перед использованием DVD-RAM требуется форматирование. Обычно диски этого формата не читаются на DVD-ROM, DVD-R, DVD-RW и DVD+RW. При записи данных требуется второй проход для верификации, что снижает скорость записи до 700 kb/sec.

♦ **DVD+RW:** в отличие от вышеперечисленных, этот формат данных не был сертифицирован DVD-форумом и разрабатывался в альтернативном порядке группой компаний, наиболее крупными из которых были такие гранды, как Dell, Hewlett-Packard, Philips, Ricoh, Sony и Yamaha.

Первая версия стандарта была несовместима с DVD-video и имела проблемы с DVD-ROM. Столкнувшись с этими малоприятными фактами, разработчики выпустили новую версию формата за номером 1.1, решившую эти проблемы и по уровню совместимости находящуюся на одном уровне



Взаимная совместимость различных DVD-форматов

	DVD-ROM	DVD-R(G)	DVD-R(A)	DVD-RW	DVD-RAM	DVD+RW
DVD-ROM	Читает	Читает	Читает	Читает	Читает	Читает
DVD-R(G)	Должен читать	Читает, пишет	Читает, не пишет	Читает, пишет	Читает	Читает
DVD-R(A)	Должен читать	Читает, не пишет	Читает, пишет	Читает, не пишет	Читает	Читает
DVD-RW	Обычно читает	Читает	Читает	Читает, пишет	Обычно читает	Обычно читает
DVD-RAM	Редко, но читает	Не читает	Не читает	Не читает	Читает, пишет	Не читает
DVD+RW	Обычно читает	Обычно читает	Обычно читает	Должен читать	Обычно читает	Читает, пишет
DVD+R	Должен читать	Должен читать	Должен читать	Должен читать	Должен читать	Должен читать

с DVD-RW. Но в целом по своим возможностям DVD+RW действительно выглядит заманчивее своего официально утвержденного конкурента. В число его преимуществ можно занести такие факты, как: поддержка записи в несколько приемов; уникальная в своем роде система коррекции ошибок (ошибочный сектор просто тут же перезаписывается заново); более точное позиционирование лазера и контроль его работы; гарантированная поддержка CD-R и CD-RW (в случае с DVD-RW это оставляется на усмотрение изготовителя привода, хотя на практике почти все DVD-RW имеют поддержку записи CD).

♦ **DVD+R:** формат однократной записи, построенный на принципах DVD+RW (за исключением перезаписи сбойного сектора), но появившийся, как ни странно, позже своего "много-разового" аналога. Ранние приводы DVD+RW зачастую не имеют возможности установки режима лазера, необходимого для записи DVD+R, но зато, благодаря высокой отражающей способности рабочего слоя, эти диски, как правило, без проблем читаются любыми DVD-приводами.

Приводы

Конечно, ликбез по форматам - дело нужное, но в отрыве от практики, то есть от конкретной железяки, которую мы можем выбрать и купить, придя в магазин, толку от него нет. Так что переходим к практической части.

Выбор пишущих DVD сейчас огромен, и цена на недорогие модели (которые всегда пользуются наибольшим спросом) уже опустилась ниже отметки в \$70 за привод от вполне достойно-



В плане внешности выбор тоже богат

го бренда (NEC, Sony, Toshiba и т.п.) в OEM-комплектации. Для моделей этой ценовой категории характерны следующие основные признаки:

- уже не максимальная на настоящий момент скорость записи DVD - как правило, 8x (у новейших моделей она составляет 16x, а модели с максимальной скоростью записи 12x можно буквально пересчитать по пальцам - большинство производителей посчитали нецелесообразным выпуск таких приводов, решив сразу после восьмискоростных перейти на шестнадцатискоростные);

- полная поддержка DVD-R/RW (запись, разумеется, только в "домашнем" формате DVD-R/RW(G)) и DVD+R/RW, CD-R/RW. Поддержка DVD-RAM в таких приводах практически всегда отсутствует (вряд ли это можно расценивать как трагедию - тем более что практически все остальные возможные стандарты включены, а из-за своих специфических особенностей DVD-RAM обычно используется исключительно для резервного копирования);

- зачастую имеется поддержка записи двухслойных дисков (при прочих равных такие модели выглядят предпочтительнее - причем в цене разницы практически нет).

Для моделей более высокого класса по цене в районе \$100 характерна поддержка максимальной скорости записи для неперезаписываемых дисков 16x (не стоит забывать, что 1x у CD - 150 kb/sec, а у DVD 1x - это уже 1385 kb/sec) и полная поддержка всех существующих форматов (кроме профессионального DVD-R(A)), включая чтение (а у некоторых приводов - и запись) DVD-RAM.



Зачем все это мне надо?

Вопрос вполне закономерен. То, что чтение DVD уже стало насущной необходимостью, можно даже не говорить: фильмы, диски-приложения к журналам (включая наш), а последнее время и игры все чаще выходят на DVD. Фильм в формате MPEG4 на CD в хорошем качестве занимает два диска, и такое удовольствие стоит сегодня дороже, чем один DVD. Игра может занять 3-4 CD, а DVD в данном случае экономит и место (4 диска или 1 - есть разница?), и деньги (тот же джевел Far Cry на DVD стоит везде на 50-100 рублей дешевле четырех CD). Вдобавок ко всему - и надежнее: если компакт поцарапался - игру уже не установить. А DVD-диски поживучее CD будут.

Ну и, наконец, копирование информации (неважно - бэкап системы или фильмы с винта для освобождения места) - после нескольких месяцев активного копирования на CD-R диски разве что в холодильнике не лежат. А DVD позволяет уменьшить их число во много раз, сэкономив при этом на носителях: DVD-R стоят в 3-4 раза дороже CD-R, но данных вмещают в 7 раз больше (4,7 Гб однослойного DVD против 650-700 Мб у CD).

Так что подумайте: может, стоит потратить несколько долларов, чтобы потом быть избавленным от многих неудобств?





Железная почта

"Вы уверены, что хотите выключить компьютер?" - спросил компьютер.
Со словами "Не хочу, но надо!" Штирлиц в пятидесятый раз за последние двадцать минут нажал на кнопку "Нет".

Здравствуй, "Навигатор"!

У меня возникла небольшая проблема.

1) Я купил DVD/CD-RW TEAC 548D. В магазине мне дали только сам DVD без коробки, мануала и шлейфа. Шлейф я купил отдельно. Когда ставил дома, заметил, что к моему старому LG 52x MAX подходит питание, шлейф и еще один провод от материнки. К новому я подключил только питание и шлейф. Когда включил, компьютер очень долго загружался (Windows 98). Диски (CD) читает нормально, ваш DVD с мартовского номера тоже, но почему-то выдает, что на нем всего 1,99Гб. А когда я пытаюсь записать что-нибудь на CD (TDK CD-RW 700 Mb 12x), то он выдает сообщение о том, что "запись невозможна", "диск переполнен" или "файл занят другим приложением".

Может быть, дело в болванке?

2) Купил сканер (HP Scanjet 3970). Подключил через переходник (USB без блока питания). Когда хочу что-нибудь сосканировать, приходится сначала выключить/включить из розетки сканер или вообще втыкать вместо принтера напрямую. Если этого не делать, то он выдает сообщение о неправильном соединении.

Конфиг моего компа:

- Intel Celeron 900;
- 128 Mb RAM;
- GeForce 2 MX200 32 Mb;
- 20 Gb Maxtor.

3) И вообще, пожалуйста, опубликуйте статью типа: "Кто собирает свой комп сам". С подробным руководством по установке/замене различных устройств и микросхем, желательно с фотографиями. Я уверен, что желающих почитать статью будет очень много.

Pelmen_s_myshoy



Отвечаю по порядку.

1. Купленный вами привод DVD/CD-RW был в OEM-комплектации для крупных сборщиков (у нас в стране она весьма популярна и у простых пользователей, так как экономит несколько долларов в сравнении с коробочной версией). Второй шлейф (тонкий, длинный, с маленьким разъемом) - это аудиокабель, позволяющий слушать CD-audio непосредственно с привода при наличии на последнем гнезда для наушников. Для всего остального он бесполезен, да и сама эта функция достаточно сомнительна и является рудиментом времен, когда звуковая карта на компьютере была редкостью.

По поводу записи: возможно, проблема и в болванке (мой CD-RW, например, не дружит с RW-болванками Digitex, а те же TDK пишет без проблем), но, скорее всего, у вас просто не установлено ПО для записи дисков, а Windows 98 не имеет встроенных штатных средств (даже столь примитивных, как в Windows XP) для их записи. Попробуйте поставить, например, Nero Burning ROM или аналогичную программу и, скорее всего, проблема будет решена.

2. HP Scanjet 3970 - достаточно современный сканер, "заточенный" под USB 2.0, которого на вашей весьма почтенной в плане возраста конфигурации быть не может по определению. Возможно, неприятности при использовании связаны именно с этим. Другой вариант - установка драйверов "не по правилам": попробуйте переустановить их, в точности соблюдая инструкции, предварительно проверив сайт производителя на предмет обновленных версий драйвера. Но, возможно, и переходник виноват.

3. Хорошая идея! Постараемся реализовать в ближайших номерах.

З.Ы. Судя по вашему описанию, у вас старый CD-ROM, который находится на одном канале IDE с жестким диском. Настоятельно рекомендую установить CD-ROM на один шлейф с комбо-приводом, оставив винчестер на своем канале IDE в гордом одиночестве. Причина проста: при нахождении двух устройств на одном канале IDE при их одновременной работе (например, установке игры с CD на винт) они работают поочередно, что резко уве-



личивает время установки. А ситуация с установкой программ или копированием информации с компакт на жесткий диск, как правило, встречается куда чаще, чем перезапись с одного компакт на другой.

З.З.Ы. Зачем над людьми издеваться, когда можно и без этого обойтись, раз принтер есть: рукописи FineReader не распознает и приходится набирать их содержимое вручную. Хотя на сканированном тексте я грамматику не стал бы исправлять - может, на это и расчет был (подмигиваю)? В общем, учтите у следующего глюкаборца (письмо пришло распечатанным на принтере и легко распознано программой).

Здравствуйте, дорогая редакция любимого журнала. У меня недавно появился комп, а до этого я был знаком с ним поверхностно - по играм, так что я не лучший программист и в данный момент нуждаюсь в помощи. Мне в некотором роде повезло - вы завели раздел для hardware-писем как раз перед появлением моей проблемы. А дело вот в чем: ПЕРЕСТАЛИ РАБОТАТЬ БОЛЬШИНСТВО ИГР. Одни игры выводят сообщения о не установленном DirectX, другие ссылаются на ошибку системы или exe-файлов, а третьи вообще не подают признаков жизни - при попытке "залезть" в такую игру только изображение чуток моргнет, оставаясь неизменным. Самое интересное происходит с "Soul River 2" - звук есть, а изображения нет. Между тем "Sim City 4" и все старые или слабые игры работают. Всё началось после того, как моя сестра без моего ведома установила две игры-программы выпуска этак 1998 года. Одна из них, называющаяся "Работа над внешностью", по-

сле установки, как я потом узнал, сразу доложила о "не наличии" подходящего DirectX (кстати, ни одна из этих двух программ не заработала). Когда я обнаружил, что МОИ игры не работают, я не был очень обрадован. Для начала я переустановил четыре раза DirectX (один раз 8.1, три раза 9.0) - безрезультатно. Я пошёл на отчаянные меры - переустановил одну из игр - это тоже эффекта не дало. Неужели у меня поломалась видеокарта (SVGA AGP 64000 NVIDIA GF MX440 TVO)? И вот теперь я сижу и играю в Сим Сити и жду, когда отец дозвонится до мужика, устанавливавшего мой ПК, чтобы попросить его исправить проблему. Но мне было бы гораздо приятнее, если бы мне помогли вы.

З.Б. Ответьте пожалуйста в ближайшем номере, сколько ж мне в "Sim City" то резаться?

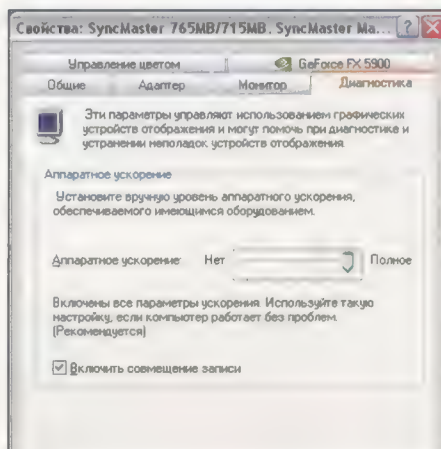
З.З.Б. Очень бы хотелось в том же номере увидеть ревью на "Механоидов".

Заранее спасибо,
Raziel Van Hiest

К сожалению, конфигурация системы указана весьма поверхностно (кроме DX 9.0 и видеокарты, ничего конкретного не сказано). То, что старые игры запускаются, а новые - нет, говорит, скорее всего, о наличии проблем с DirectX или драйверами видеокарты.

Для проверки состояния DirectX выполните следующие действия: Пуск → Выполнить → dxdiag, обратив после появления окна программы диагностики DirectX внимание на вкладку "Система" (установленная версия DirectX - текущая, кстати, 9.0c, а перед ней была 9.0b, так что ваша 9.0 уже устарела), "Файлы DirectX" (если с ними проблем нет, в нижнем окошке должна быть надпись "Неполадок не найдено") и "Дисплей" (проверьте, включены ли режимы ускорения).

Если с DirectX все в порядке, но неполадки остались, попробуйте установить разные версии драйверов для видеокарты. Причем за самыми новыми гоняться еще не стоит: для морально устаревшей еще до своего выхода в свет почти три года назад MX440 они при-



роста не дадут. Попробуйте версии 30.82, 44.03, 45.23 - для этой карты они вполне подойдут и считаются весьма отлаженными и надежными. Если результата не будет, то переустановите на всякий случай драйвера материнской платы (тут в любом случае желательна самая новая версия). Также проверьте в свойствах экрана уровень аппаратного ускорения видеоадаптера - оно должно быть выставлено в значении "Полное".

Но если и после всего этого результата не будет, то ошибка сидит где-то глубоко в системе. Если вы используете Windows XP или 2000, то можно проверить целостность системных файлов: Пуск → Выполнить → sfc /scannow (при этом следует вставить в привод диск с дистрибутивом ОС) - может помочь.

Ну а если и тут ничего не вышло - тоит переустановить систему (желательно с форматированием системного раздела).

Видеокарта, скорее всего, в порядке: если бы она приказала долго жить, то и в Sim City поиграться бы не удалось.

З.Б. Отвечаем. А сколько резаться в "Sim City"... А че, хорошая игра.

Добрый день, Дмитрий.

Очень надеюсь, что вы мне сможете помочь с моей проблемой.

Задумал я тут купить себе новую видео карту и пал мой выбор на Radeon 9800 pro. Только никак не могу выбрать между 128 и 256 Мб т.к. некоторые продавцы объясняют, что



для игр разница между 128 и 256 Мб роли не будет играть, говорят мол не будет ощутимой разницы.

Так есть ли смысл платить на 100 баксов больше за тот же результат?

А как бы хотелось погонять DOOM 3 без лаг.

Заранее благодарен,
BoBa4yMa

Согласно достаточно многочисленным известным тестам можно сказать, что 256 Мб для Radeon 9x00 - это мертвому припарки и толку от них нет, кроме повышения цены. Если бы цена отличалась долларов на 10-20, можно было бы ради самоуспокоения (ну как же - ведь 256 по определению лучше 128!) взять 256-мегабайтную версию. Но платить \$100 за самообман - слишком дорого.

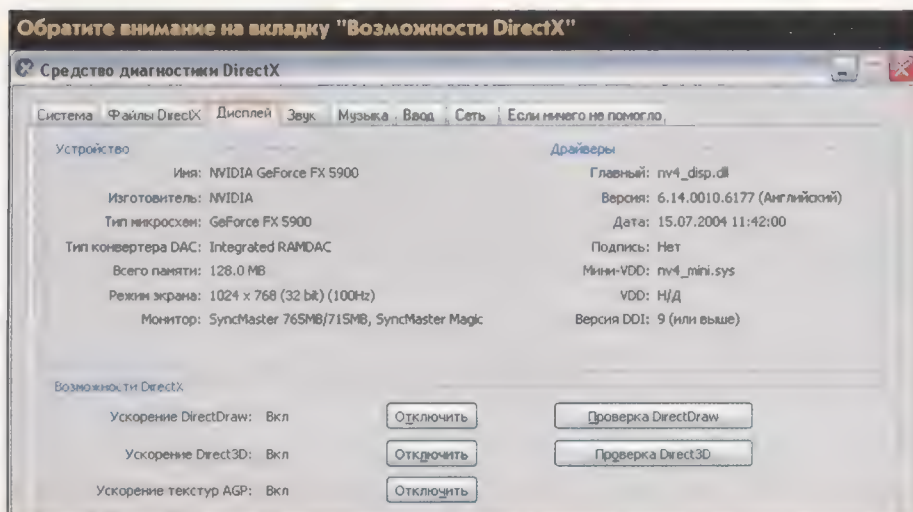
Но раз уж вас интересует DOOM 3, то я бы рекомендовал не брать карту предыдущего поколения, а подождать немного до появления на прилавках карточек на основе Radeon X700XT или GeForce 6600GT (рекомендуемая цена обеих - \$199, и последнюю при желании уже можно найти, правда, по более высокой цене - \$210-235 - ввиду ее новизны). Это карты последнего поколения уровня "верхний middle-end", уступающие новейшим топ-моделям в ширине шины памяти и числе конвейеров (по которому они, впрочем, равны недавним топ-моделям), но практически во всех приложениях обходящие лидеров недалекого прошлого. Преимущество над GF5900 и R9800 у них снижается при использовании полноэкранного сглаживания (сказывается более узкая шина памяти), но в целом их производительность ощутимо выше, особенно в новейших играх, к которым и относится DOOM 3.

И еще одной причиной для опасений при покупке R9800Pro является обилие в прайсах различных фирм девайсов типа "R9800Pro 128-bit", и эти самые 128 бит, означающих ширину шины памяти, в не совсем добросовестной конторе могут просто не напечатать. А покупатель, соблазненный низкой ценой (в среднем на \$30 ниже полноценной версии), купит малоэффективный обрубок, с настоящим 9800Pro имеющий весьма мало общего.

Привет, Нави!

У меня проблема: При запуске Питатов Карибского Моря, Появляется сообщение типа: "visual C+ ERROR", игра не запускается.

С уважением,
J.G.JSTALKER



Уважаемый СТАЛКЕР! Мы же не волшебники - вы бы хоть какую-то информацию по своей системе дали: конфигурация, операционная система, версии DirectX и драйверов, не запускается вообще или, скажем, в игровом меню работает, а при загрузке вылетает - чем подробнее, тем лучше. Если будет что-то лишнее, то мы не обидимся, а иногда без этой информации вообще трудно сказать что-либо. Да и сообщение об ошибке лучше было бы не в виде "типа то-то" описывать, а точно записать.

Кстати, вышесказанное относится к авторам многих писем.

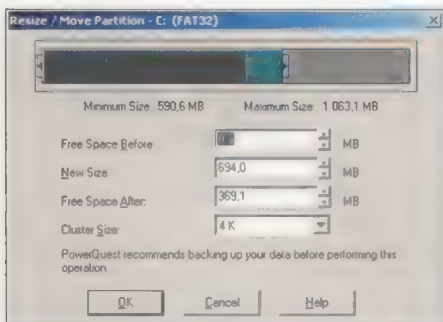
Ну а типичные советы такие: отключить антивирус перед запуском игры (есть у ПКМ такая проблема, особенно с Касперским 4.5), обновить DirectX и драйверы, переустановить игру. Если не поможет - писать снова, но на сей раз подробнее.

Н-е-л-р!!!

Помогите у меня 2 логических диска (один винт). Первый 9,75ГБ (С), второй 27,4ГБ(D). КАК перенести 7ГБ с диска D на диск С?

Joker, 14 лет, г.Томск

Проще и надежнее всего сделать это с помощью программы Partition Magic от компании Power Quest, ныне приобретенной небезызвестной Symantec (последняя версия 8.02), которая способна изменять размеры и количество разделов на жестком диске без потери информации на них. Также подойдет отечественный аналог данной программы: Acronis Partition Expert 2003 (сайт разработчика - www.acronis.ru), лицензионная версия которого стоит почти в 20 раз дешевле - всего \$3,6.



Ув. редакция железной почты!

У меня возник трабл с компом. Я купил Doom 3 (пиратка 2 cd), так на загрузке уровня delta lab 1 постоянно вылетает. У меня такой вопрос - это из-за моего слабого компьютера или из-за пиратки (все-таки на 1 cd меньше) и с лицензионкой все будет ОК.

Мой компьютер:

- Pentium 3 1ghz
 - 256 ram
 - Asus Radeon 9600 xt 256mb,
- Материнку не знаю

Plancton

Для начала я бы на вашем месте поднял уровень компа хотя бы до за-

явленных минимальных требований игры, а это процессор 1,5 ГГц и 384 Мб RAM. Я полагаю, что в вашем случае вылеты связаны с нехваткой памяти, хотя, имея дело с пиратской копией, нельзя быть уверенным ни в чем.

На всякий случай попробуйте увеличить файл подкачки. Рекомендую поставить около гигабайта.

Здравствуйтесь!

Процц -- пень 3 1.3 ГГц, мать - Asus i815EP.

У меня возникла пара вопросов по поводу моего железного друга...

1. При загрузке юса он выводит надпись: Primary IDE channel no 80 conductor cable installed.

2. Процц при малых нагрузках загружен на 95- 100%, хотя в процессах ничего лишнего не висит.

Я недавно сменил жёсткий диск на Seagate 80 Gb. И установил на него новую винь(XP). Со старым жестким диском (IBM Deckstar) не было ни надписи, ни лагов...

Заранее весьма благодарен.

1. Надпись означает, что не в порядке IDE-кабель, которым подсоединен ваш жесткий диск: скорее всего, вы подсоединили винт старым 40-жильным кабелем, оставшимся от старого диска. Как вариант - повредили кабель в процессе установки. Попробуйте поставить новый 80-жильный кабель - они стоят всего около доллара.

2. Раз у вас Windows XP, то в диспетчере задач напротив каждого процесса отмечается процент используемой им мощности процессора, так что следует найти тот, который эти 95-100% расходует в своих эгоистических целях (99% у "бездействия системы" не считаются - этот параметр имеет такое значение при работе системы без нагрузки).

В любом случае сперва стоит заменить кабель, а затем посмотреть на результат.

Здравствуйтесь. Помогите с одной проблемой. При включении компа, при первой загрузке Windows, монитор гаснет а комп продолжает работать. После RESETа все становится нормально.

Конфигурация моего коня:

350w Powermaster; Canyon Nforce2 ultra; Amd 2500barton; Asus Radeon 9600XT 128mb; 768DDR; Western Digital 80 и 40 GB.Windows XP SP1.Подскажите пожалуйста.

Заранее благодарен,
Ваш постоянный читатель,
Сергей

P.S: До RADEONa стояла ASUS Geforce 4Ti4600 128mb.

Вот с P.S. и надо было начинать. Видимо, не снесены перед заменой видеокарты драйверы от GeForce и после установки Radeon'a система не переустанавливалась.

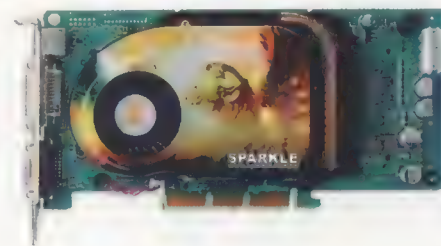
Чистить реестр (специальные программы по удалению остатков старых драйверов и/или обычный "чистильщик" наподобие RegCleaner). При отсутствии результата - переставлять систему.

У меня следующая проблема: у купленной недавно видюхи Sparkle 6800 GT частота работы памяти составляет 900 MHz вместо заявленных на сайте nVidia 1000 MHz. При этом поднять частоту в Power Strip'e до 1000 и выше можно спокойно: карта не глючит.

Так что же это - глюк Power Strip'a или по каким-то причинам производитель урезал частоты?

Михаил

На официальном сайте Sparkle www.sparkle.com.tw, а также во всех обзорах и описаниях 6800GT от этой фирмы частота памяти данной видеокарты указана в 1 ГГц. На всякий случай рекомендую поставить RivaTuner и попробовать замерить частоты в ней: если 1000 МГц, то все в порядке, если же тоже 900 - то это уже повод обратиться в фирму, продавшую вам видеокарту за объяснениями подобного феномена.



С моим компом случилось несчастье. А именно: как нормальный человек я решил перейти с Windows 98 на Хрюшу. Вот тут-то всё и началось. После установки ОС слетала через каждые две недели, предварительно выкидывая сообщение о том, что драйвер ATI Radeon не смог завершить операцию прорисовки, после этого комп перезагружался, повторялось то же самое, но комп перезагружался по прошествии меньшего времени... Или при загрузке компа за место экрана приветствия появлялся черный экран и через несколько минут комп перезагружался. После загрузки винды в безопаснике он выкидывал то же самое сообщение.

Через некоторое время мне это всё надоело и я снял с отцовского компа его видюху ATI Radeon 9000, а до того у меня стояла ATI Radeon 9600 Pro. С ATI 9000 мой комп работает нормально, и отец тоже не жалуется.

Прошу, ПАМАГИТЕ!!!

Характеристики моего компа:

- Memory size-512 MB
- Motherboard-ASUS P4BP533-E
- Video-До-ATI Radeon 9600 Pro, после- ATI Radeon 9000
- Processor-Intel Pentium 4 2.4 ghz

• Operation system-MS Windows XP
Хар-ки отцовского компа:

- Memory size-512 MB
- Motherboard- ASUS P48P800
- Video- до-Ati Radeon 9000,
после- ATI Radeon 9600Pro
- Operation system-MS Windows XP

Для полноты картины следует уточнить, ставились ли драйверы видео и операционная система с одних и тех же дисков на обе машины и пробовались ли различные версии DirectX и драйверов. А так можно гадать долго - вариантов масса: от редкой, но возможной несовместимости конкретной видеокарты с конкретной материнкой до кривых "Форточек" или "Каталистов" или банального недовтыкания карточки в слот AGP.

Здравствуй уважаемая редакция!

У меня есть комп (3 года в использовании), собранный в соответствии с моими финансами/требованиями времени.

Мать - Via CT-6VIA4; P3-866; 512mb RAM; GeForce3 Ti200 128mb; Os- WinXP sp1 professional... вроде бы всё.

Теперь проблема:

- комп стал перезагружаться при запуске некоторых приложений, в том числе и Max Payne'a

- выдаёт какую-то ошибку типа: "Ваш компьютер завершает работу через 60 сек бла-бла-бла..." (очень помогает команда shutdown /a)

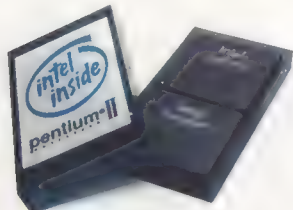
Что делать?

И ещё вопрос, какие мать и проц поставить на мой комп, для нормальной работы web-серверов, антивирусов, и прочих программ, которые нещадно поедают ресурсы в реальном времени, и параллельной игры в требовательные игры (типа FarCry)?

Перезагрузка может вызываться издыхающим от старости БП, которого хватает на работу без нагрузки, но при запуске ресурсоемких приложений (таких, как игры, например) его мощности уже не хватает.

Про ошибку с выключением через 60 секунд сказать ничего не могу - не хватает подробностей появления этой ошибки и точного текста, выдаваемого при ее возникновении. На всякий случай стоит произвести полную проверку антивирусом с обновленными базами данных.

Для достаточно комфортной работы в современных играх с активированными параллельными процессами (антивирус и т.д.) нужен компьютер свыше 2 ГГц, причем не Celeron. Материнская плата: для систем на базе Intel имеет смысл брать только интеловские чипсеты с поддержкой двухканальной памяти (для Socket 478 - i865 или i875; для Socket 775 - i915 или i925: в каждой из этих пар чипсетов первый ощутимо дешевле, но по скорости уступает лишь чуть-чуть, если уступает вообще). Для AMD AthlonXP лучше всего материнские платы на чипсете nForce2 Ultra 400, а для системы на базе Athlon64 принципиальной разницы в характеристиках чипсетов от NVIDIA и VIA нет.



На вопросы о борьбе с глюками и непонятками отвечал
Дмитрий Васильев
Почтовый ящик
hardmail@gamenavigator.ru
ждет ваших писем

Орфография и пунктуация в письмах сохранена.

Напоследок хочется повторить уже высказанную просьбу: предоставляйте больше информации о своей системе и глюках, мешающих вам жить: чем подробнее вы все опишете, тем выше вероятность получения конкретного и точного ответа.

Н



Куда вы хотите поехать сегодня?

Еще есть недорогие туры
на Новый Год!

Мальдивы

Гол

\$1200

\$830

Крит

Грин

\$150

\$320

Пари

Москва

\$410

бесплатно*

* Для жителей Москвы и ближайшего Подмосковья



Альфа Трэвел

130-61-22

www.alfatravel.ru

Вы должны думать об отдыхе.
Мы позаботимся об остальном.

Лин. ТА-2525

Для назвавших кодовую фразу

"PC Only & Forever":

СКИДКА 3%

Про "Виртус"

Мы спрашиваем у Константина Пикинера, капитана Virtus.pro, как так вышло, что его команда стала одной из самой успешных в российском киберспорте

Навигатор игрового мира: До того как возглавить Virtus.pro ты около полутора лет был капитаном одной из ведущих российских команд по Counter-Strike. По твоему личному мнению, Virtus.pro выигрывает по сравнению с eMax? Каковы твои личные впечатления от "капитанства" в этих командах?

Константин Пикинер: Да, действительно, в команде eMax я провел серьезную часть своей игровой жизни. Однако сейчас мне сложно сравнивать. Слишком велика разница в статусе этих команд. Я ни в коем случае не имею в виду достижения и рейтинг. Прежде всего, я говорю об изначальном позиционировании команд. Virtus.pro с первых шагов велся как профессиональный проект, и впервые за многие месяцы у меня и всех наших игроков появилась возможность отстраниться от многих сопутствующих киберспорту проблем и сконцентрироваться на тренировках и выступлениях. Если говорить об исключительно игровой стороне, то в Virtus.pro собраны успешные и целеустремленные игроки. Это не значит, что быть капитаном проще, каждый игрок обладает собственным потенциалом, с которым необходимо безапелляционно считаться. Впрочем, в спорах рождается истина.

НИМ: Российский Counter-Strike славится постоянной сменой составов, однако Virtus.pro эта беда, похоже, обходит стороной?

К.П.: Говоря откровенно, в наших рядах тоже были замены. От изначального

состава команды осталось вообще только два игрока: Sally и F_1N. Основа текущего состава собралась 17 января, хотя и предыдущие игроки побеждали практически на всех чемпионатах. После обновления состава у нас была лишь одна замена, и то мы до последнего желали сохранить состав. Но что ни делается, делается к лучшему: в конце апреля мы взяли Бориса (Snoor), и он отлично влился в команду, добавил команде оптимизма. С тех пор мы сохраняем свой лайн-ап. Никто не говорит, что в Virtus.pro нет претензий друг к другу или недопониманий вообще. От них никуда не уйти, тем более что в отличие от большинства остальных команд, игроки Virtus.pro проводят вместе огромное количество времени. Это, прежде всего, связано с тренировочной базой. То, что мы умудряемся разрешать все спорные ситуации без "хирургии", пожалуй, обусловлено различными факторами. Прежде всего, это наша общая цель и желание. Кроме того, каждый из нас ценит условия, представленные нашей командой. Наконец, какую-то роль играет заплата и, возможно, успешные результаты... Да и неудачи в конечном итоге сплачивают состав.

НИМ: Ну, неудач у вас было не так уж и много.

К.П.: На протяжении года - с момента образования команды - мы действительно выиграли подавляющее большинство турниров в России. Я имею в



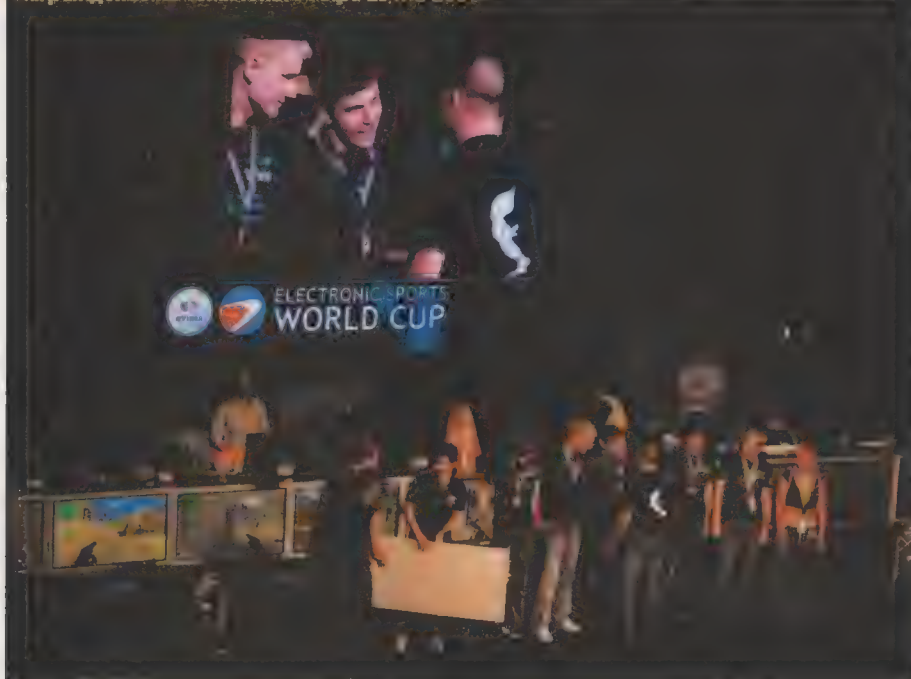
Если вы когда-нибудь попытаетесь сфотографировать капитана команды во время тренировок - захватите с собой большое зеркало

виду значимые турниры. Однако, у нас были и неудачи, были сознательные пропуски турниров - когда приходилось делать выбор. Как бы то ни было, за этот год стабильность, близкую к Virtus.pro, никто больше показать не смог, и мы будем стараться поддерживать свою планку. В настоящий момент радует появление новых успешных команд и какое-то успокоение в сфере что ли. Команды пытаются сохранять составы, серьезно тренироваться. Это дает нам хороший стимул выкладываться на отечественных турнирах.

НИМ: Ваши тренировки становятся примером для массы команд в России, проходят слухи даже о региональных проектах по примеру Virtus.pro. Как вы относитесь к некоему копированию вашей идеи?

К.П.: Нет никакой злости, если вы об этом. Да и не наша это идея - относиться к киберспорту профессионально, масса стран уже пришли к этому, да и в России были примеры. Нам, наверное, немножко повезло, что собрались люди, которые загорелись общим стремлением одновременно, и каждый занимается своим делом. Если уж говорить о копировании, мы действительно получаем массу писем, обращений в mIRC с совершенно конкретными вопросами по устройству нашего проекта. Но это вполне нормальный аналитический подход - изучить успешный пример в своей сфере.

Награждение на чемпионате мира ESWC 2004

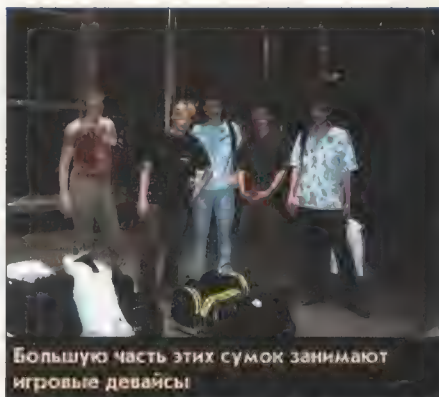




НИМ: Тогда почему вы засекретили местонахождение вашей тренировочной базы?

К.П.: Это не самая большая тайна. Просто у нас есть правило, что база посещается только участниками проекта Virtus.pro и иногда - журналистами. Мы оборудовали жилое помещение под тренировки. Раньше Virtus.pro тренировались в офисном помещении, но это не избавляло команду от многих проблем. Например, большая часть тренировочных матчей проходит поздним вечером и ночью, после этого очень сложно уехать домой. Поэтому на новой базе помимо комнаты, технически оборудованной нашим спонсором ULTRA Computers, есть все необходимое для отдыха и проживания. У нас даже кот жил пару недель - знакомые отдавали, пока в отпуск уезжали. Правда, он сильно мешал тренироваться: десять рук на клавиатурах выводили его из себя.

НИМ: За последние несколько месяцев вы успели съездить на международные турниры в Латвию, потом в Югославию, затем во Францию на чемпионат мира, и теперь едете в Швецию на Nollvala LAN. Ваши ожидания от этого турнира, ваши планы на будущее?



Большую часть этих сумок занимают игровые девайсы

К.П.: Свое право поездки на Nollvala LAN мы выиграли еще весной, победив в онлайн-турнире. Так что мы будем участвовать в числе шестнадцати VIP-команд. Ответственность та еще, ведь на этом лане представлены сильнейшие команды Скандинавии и всей Европы. Честно говоря, с тренировками к этому чемпионату мы немножко затянули: осень - паршивое время, все простуживались, приходили в себя. Однако мы постараемся выложиться на все сто процентов. Во многом этот турнир для нас является тренировочным для предстоящей группы чемпионатов. После Швеции мы собираемся посетить один-два отборочных тура на мировой чемпионат CPL и поучаствовать в гигантском марафоне турниров от этой же организации по всему миру.

НИМ: Что ж, нам остается пожелать вам удачи и поздравить с приятными событиями, ведь, насколько нам известно, 1-2 ноября вы празднуете дни рождения Virtus.pro и сразу двух игроков!

К.П.: Да, F_1N и Snoop отметят дни рождения в Скандинавии, будет что рассказать внукам. Спасибо вам большое за интерес к нам и за пожелания.

Интервью подготовил
Антон КОМАРОВ



Painkiller vs. DOOM 3

Cyberathlete Professional League (CPL) еще несколько месяцев назад анонсировала World Tour 2005 - уникальное по своей сути мероприятие, которое включает в себя 10 турниров по всему миру с призовыми фондами от \$50 тыс., с финалом в Далласе (США), в котором победитель получит колоссальную сумму - \$150 тыс.

Однако не сообщалось о том, какая именно игра займет столь почетное место на чемпионатах от CPL. Ставки делались на DOOM 3, по которому уже был анонсирован один из турниров (CPL Winter). Как результат, многие профессиональные игроки стали заранее переходить на новый DOOM.

Каково же было всеобщее удивление, когда в официальном заявлении (на сайте thecpl.com) было сказано, что DOOM 3 представлен на CPL не будет. Учитывая тот факт, что выбираемая игра должна была быть в формате 1x1 Deathmatch, на выбор у организаторов оставались лишь Unreal Tournament 2004 и Painkiller. Последняя непопулярна как сетевой шутер (количество профессиональных игроков в мире составляет что-то около 10-15 человек). Во время официального анонса 14 октября Angel Munoz (директор CPL) вновь сумел удивить всех, объявив, что этой дисциплиной станет Painkiller. Негодованию игроков не было предела, никто не хотел, чтобы дисциплиной турнира стала игра с откровенно некачественным сетевым протоколом. Через неделю CPL Winter был разделен на два отдельных чемпионата по DOOM 3 и Painkiller.

Таким образом, хорошая, но не самая известная игра получила свое второе рождение и невероятную денежную поддержку. Как польские разработчики из студии People Can Fly сумели обойти таких гигантов, как id Software или Epic - загадка, но взоры всех игроков теперь направлены в сторону Painkiller.

29 сентября был выпущен патч для DOOM 3 под номером 1.1. Разработчики пошли навстречу игрокам и внесли наиболее необходимые и ожидаемые изменения: усовершенствовали сетевой протокол, довели до ума баланс и физику. Теперь при падении теряется меньше жизни, зато больше урон от ракет, выпущенных себе под ноги или в упор во врага. Chaingun, вносящий огромную долю удачи в игровой процесс попаданиями в голову, был ослаблен.

Некоторое время спустя был выпущен SDK для DOOM 3, что позволило создавать полноценные игровые моды, как для одиночной, так и для многопользовательской части. Появление последних сейчас наиболее ожидаемо.



Увидел, попробовал, заплатил

Что бы там не говорили философы, психологи и прочие политологи, но развлекаться — это самое важное занятие, свойственное человеку, после добычи пропитания, конечно. *Panem et circenses!* — то есть “хлеба и зрелищ”. С этими требованиями народа считались правители еще в Древнем Риме. Нужно признаться, с тех пор мало что изменилось. Люди ищут и находят способы развлечься даже в ситуациях, казалось бы, совершенно для этого не подходящих. Допустим, на работе...

Пасьянсы, арканоиды, да и те же пресловутые “Сапер” и Lines 98 спасли не один десяток людей, умирающих от скуки за своими компами. Конечно же, эти, так называемые coffee-break games нельзя считать панацеей от всех бед, но, по крайней мере, они помогают отвлечься и развлечься. Ведь далеко не все игроки — это тинейджеры, фанатеющие от 3D-экшна. Встречаются и те, кто любит игры другого свойства.

Шаровары

У некоторых непосвященных понятие shareware ассоциируется, естественно, с шароварами. Но если строго, то shareware — это “направление в софтверном бизнесе, связанное с реализацией программ”, способ распространения программных продуктов, маркетинга. Есть еще одно обозначение — “Условно-бесплатное программное обеспечение”. Если раньше термин “shareware” использовался для обозначения маленьких дешевых программ от частных лиц или мелких фирм, то сегодня это уже не совсем так. Ведь многие крупные производители распространяют некоторые продукты, как в коробках, так и share-



Zuma — вот главный timekiller современных офисов. Все секретарши от Атланты до Владивостока играют в эту игру

ware-виде (среди них — Adobe Photoshop и “Антивирус Касперского”).

Главный плюс такого подхода — его удобство, прежде всего — для пользователей. Основной принцип этой концепции — “try-before-you-buy” (“попробуй, прежде чем покупать”). Скачиваешь с сайта программу, пользуешься ей какое-то время, и, если она тебя устраивает, то покупаешь. Оплата производится только в том случае, если товар полностью устраивает потребителя.

Часто shareware-продукты занимают специализированные ниши, которые не замечают или упускают крупные компании. Осознав потребность в определенных услугах, разработчики стараются оперативно ее удовлетворить. Что немаловажно, такие продукты могут часто обновляться с учетом вновь возникших обстоятельств и пожеланий пользователей.

У каждого из нас свои “тараканы”

Особая сфера shareware — компьютерные игры. Поскольку они зачастую занимают всего несколько мегабайт, их удобно распространять через интернет. Тут работает все тот же описанный выше принцип: скачал, установил, поиграл, а если понравилась — приобрел. Отсюда вытекает основной секрет создания шароварной игры: она должна захватывать и быть понятной с нажатия первой клавиши. Именно поэтому шароварные игры, чаще всего, представляют собой римейки классики (Pacman, Digger, Bubble Bobble, Arkanoid и т.п.), а также компьютерные версии настольных или карточных игр (шахи, шахматы, реверси, рэндзю, пасьянсы, покеры).



Все помнят старую добрую Lode Runner! Однако теперь она выглядит совсем по-другому. К тому же в “Побеге Макса” разработчикам удалось ответить на весьма важный вопрос, волновавший не одно поколение геймеров: куда и, главное, для чего бежит главный герой

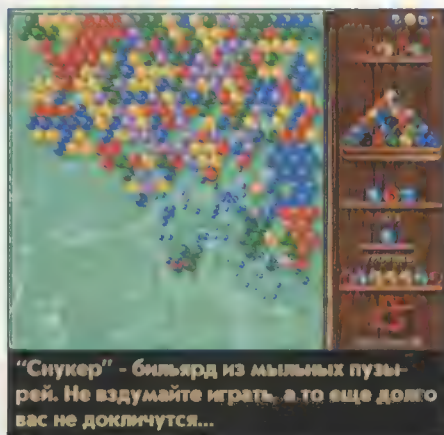
Еще одна категория — сетевые версии для нескольких человек (www.gambler.ru).

Незарегистрированные (то есть еще не купленные) shareware-игры имеют ограничения. Например, на количество уровней или на время игры. Без них не обойтись. Ведь должны же в руках девелоперов оставаться рычажки, с помощью которых можно будет заставить покупателя раскошелиться? Кроме свободного доступа ко всем уровням, регистрация позволяет бесплатно получать обновленные версии, выставлять достижения в общемировой лидер и обращаться за консультациями к разработчикам.

Тенденции сезона XXI

Как правило, по принципу shareware распространяются игры небольших размеров. Ведь скорость и стоимость интернета не позволяет сегодня выкачивать крупные проекты. Но, если верить прогнозам, ситуация изменится радикально уже в ближайшем будущем, что позволит приобретать любые игры в Сети. Зашел на сайт,





"Снукер" - бильярд из мыльных пузырей. Не вздумайте играть, а то еще долго вас не докличутся...

посмотрел, скачал, попробовал, запла-
тил. Первые подвижки в этом направ-
лении уже есть. Например, так уже
можно заполучить Civilization III Gold
Edition весом 695 Mb. Правда, есть еще
одна загвоздка, которая мешает по-
бедному шествию шароваров: относи-
тельная сложность интернет-плате-
жей. К тому же невозможно гаранти-
ровать полную безопасность, поэтому
часть пользователей их побаивается.

Игровые порталы

На сегодняшний день существует
несколько специализированных пор-
талов shareware игр.

RealNetworks www.real.com



Компания RealNetworks продвига-
ет программу RealPlayer (воспроизведе-
ние видео- и звуковых записей раз-
личных форматов, Internet Radio и
TV). Попутно портал занимается рас-
пространением видео-, музыкального и
игрового контента. В 1999 году был
создан раздел Real Arcade (www.realarcade.com). Оболочка RealArcade
помогает пользователю ориентиро-
ваться в предоставляемом наборе игр
(около трехсот штук), получать све-
жие новости и оставлять свои коммен-
тarii.

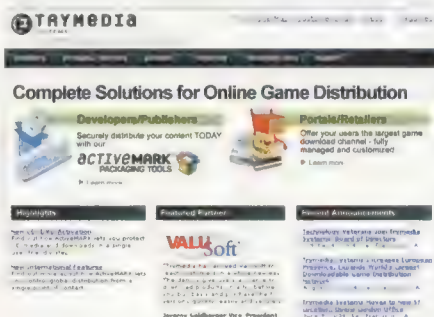
Oberon-media www.oberon-media.com

Oberon-media работает над рас-
ширением рынка shareware-игр. Для это-
го они захватывают все больше и боль-
ше тематических (и не совсем) площа-
док с помощью выставления своих
"витрин" (сейчас у них порядка 50 та-
ких страниц). Есть среди них и доста-



точно раскрытые: ICQ Arcade
(arcade.icq.com) и MSN Game Zone
(www.zone.com). Oberon-media при-
нимает активное участие в проектах ти-
па ICQ Games Online (встроенные в
"аську" игры) и Microsoft Xbox Live
Arcade (продвижение пишущих
shareware-игр на Xbox). Oberon-media
также разрабатывает собственные
shareware-игры. Наиболее известные
из них: Inspector Parker ([www.inspec-
torparker.com](http://www.inspec-
torparker.com)) и ее сиквел BeTrapped,
которые являются переделкой старого
"Сапера".

Trymedia Systems www.trymedia.com



Деятельность Trymedia Systems
направлена на унификацию использу-
емых систем защиты развлекательно-
го контента, скачиваемого из Сети,
в том числе и игр. Компании предос-
тавляет игры AAA класса (Civilization
III Gold, RollerCoaster Tycoon 2, Sing-
les и другие). Главная площадка -
www.trygames.com. Компания активно
расширяет сеть филиалов.

Осторожно, двери открываются или платформы для shareware-игр

Как правило, у большинства юзе-
ров дома и на работе стоят PC с опера-
ционной системой Microsoft Windows.
Именно поэтому и игры пишут в ос-
новном под нее. На сегодня существует
уже около 6000 игр, над которыми по-
работали около 500 разработчиков
(частных лиц и компаний). Годовой
оборот от shareware-игр для Windows
составляет около \$300 млн. Игр для
Macintosh разрабатывают меньше, так
как они встречаются в природе реже
PC. Обычно шароварные игры перво-
начально пишут под PC, а потом уже
портируют на "Маки". Ведь кроить
шаровары исключительно под "Ма-
кинтоши" попросту не выгодно.



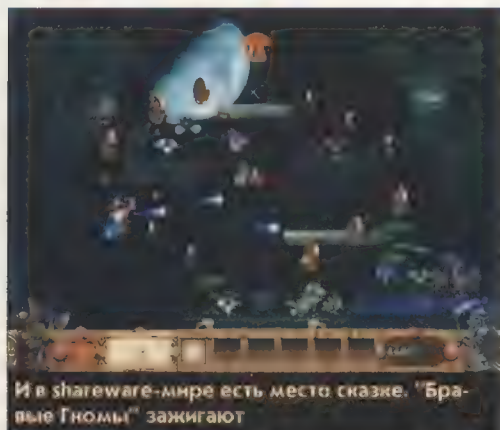
Однако, зачастую, потребность по-
играть возникает не только тогда, ког-
да нечем заняться на работе, но и
в электричке-автобусе-метро или на-
ших вечных очередях. Какие же тво-
рения цивилизации смогут пригодить-
ся в этом случае?

Карманные грузы

Речь пойдет не о тамагочи, они дав-
но уже приелись и померли некорм-
ленными. Pocket PC и PalmOS - вот
фетиши нового поколения. Эти гадже-
ты уже прошли все этапы эволюции.
От моделей, близких по возможностям
к электронным записным книжкам,
с черно-белым дисплеем и смешным
по нынешним меркам объемом памя-
ти, до новинок рынка с цветными экра-
нами отличного качества, встроенной
RAM больших объемов и быстрыми
процессорами. На таких уже есть, где
развернуться. На сегодняшний день
создано огромное количество share-
ware-игр для Pocket PC и PalmOS. Но
из-за того, что долгое время эти две
платформы стояли особняком друг от
друга, наблюдается та же ситуация,
что и в мире настольных ПК: игр для
Palm гораздо меньше. Впрочем, это не
повод для расстройства, ведь в мире
IT-технологий все меняется и быстро.

Главный герой "Симпалекса" - зеленый чер-
вячок Мямля, который ест, ест, ест... Такой на
необитаемом острове точно не пропадет





И в shareware-мире есть место сказке. "Бравые Гномы" заживают

В ассортименте для Pocket PC и PalmOS представлены всевозможные головоломки, клоны тетриса и арканоида, знаменитости типа Doom, в общем — почти все то же самое, что есть на обычных ПК.

Телефончики и смартфончики

Сегодня игры есть практически на любом телефоне. Но мы здесь говорим не о стандартном джентльменском наборе в виде змейки, гонок и арканоида, а о шароварах. Возможность их установки появилась в тот самый момент, когда в какой-то весьма светлой голове родилась мысль скрестить мобильник и карманный компьютер. Так на свет появились смартфончики.

Один из них — N-Gage от Nokia, которая решила основную проблему мобильных игр — управление — весьма простым способом, выполнив устройство в форме геймпада. N-Gage достаточно наворочен: трехмерная графика, спецэффекты, возможность устраивать многопользовательские баталии посредством Bluetooth-соединения... Но общаться по нему — занятие для сильных духом.

Поэтому можно поступить немного проще: купить примерно за те же деньги телефон и Gameboy Advance. Игр для GBA — тысячи, только вот покупать их придется в магазине без возможности предварительно попробовать. По принципу shareware такие игры не распространяются.

Хотя недавно shareware-игры появились и для приставок. Корпорация Microsoft запустила в октябре линейку аркадных игр, доступных для ознакомления и покупки посредством сервиса Xbox Live.

Shareware a la russa

Не секрет, что наши разработчики shareware-игр ориентируются, прежде всего, на зарубежный рынок. И это не случайно. Ведь покупка программ через интернет до сих пор остается в России делом, мягко говоря, не совсем привычным. Это на Западе есть огромное количество архивов, сайтов, рекламных сервисов, наш же рынок еще только зарождается. Сегодня многие относятся к покупке через интернет скорее как к эксперименту. Народ в большинстве своем консервативен.



"Сапер" есть у каждого. Но вот у разработчиков из "Оберона" свои представления о том, как должна выглядеть игра подобного рода. Что ж, пожалуй, поиграть в "Инспектора Паркера" будет интереснее. Ну а вы что выберете!

Хотя, безусловно, есть определенные причины для беспокойства. Главная из них — проблемы оплаты.

В России существует несколько регистраторов (организаций, которые принимают деньги у покупателей и передают их разработчикам). Пожалуй, крупнейшая из них — Softkey.ru. Этот интернет-супермаркет программного обеспечения предоставляет возможность простой и удобной оплаты практически всеми возможными в нашей стране способами. Так как в России оплата по кредиткам еще не получила широкого распространения, да и электронные деньги есть пока не у всех, то Softkey поддерживает классический способ, известный еще нашим бабушкам — оплату через Сбербанк. А также через платежные сервисы WebMoney и Yandex-Деньги.

Зато наши разработчики очень нас любят. Поэтому (ну, во всяком случае, они называют именно эту причину) они продают соотечественникам свои игры существенно дешевле, чем зарубежным клиентам.

Народ должен знать

Создание shareware-игр — своеобразный выход для российских программистов. Во-первых, разрабатывать игры гораздо интереснее, чем те же утилиты для NT. Во-вторых, создание "коробочного" продукта под силу только крупным компаниям. Да к тому же пробиться на зарубежный рынок компьютерных игр весьма проблематично. Поэтому многие отечественные

разработчики направили свои ресурсы на создание shareware-игр.

alawar
ENTERTAINMENT

Одной из первых таких компаний стала новосибирская Alawar Entertainment (www.alawar.com), основанная в 1997 году. Все началось с римейка Расман'а. Сегодня в портфолио компании более ста игр. "Алавар" всегда была ориентирована на западный рынок и уделяла основное внимание англо-говорящим пользователям. Но с развитием нашего рынка, компания провела локализацию многих продуктов, которые представлены на сайте www.alawar.ru.

В этом году на наш рынок планирует выйти в качестве издателя shareware-игр калининградская компания Realore Studios (www.realore.com), созданная в 2002 году. Один из основателей Realore — Виктор "Ruber" Краснокутский — весьма известная в игровой индустрии личность. Он писал музыку для таких игр как "Вангеры", "Космические рейнджеры" и Homeplanet.



Казалось бы, при сложившейся в игровой индустрии конкуренции разработчикам-одиночкам попросту не выжить. Но ведь если человек талантлив, то остановить его невозможно. Для примера можно упомянуть Бориса Сандберга, творение которого — BVS Solitaire Collection (www.solitaire.ru) — включает в себя более 300 разновидностей пасьянса и вот уже восемь лет успешно продается, в том числе — и на российском рынке. И будет продаваться, по всей видимости, еще долго и успешно. Ведь пасьянсы признаны самой интеллектуальной офисной игрой.

Н

Похоже слава героев вестернов не оставила равнодушным и старичка Расман'а. Теперь он отправился в путешествие по Дикому Западу. Кто знает, что ждет его за очередным кактусом. А может быть у него там свидание!

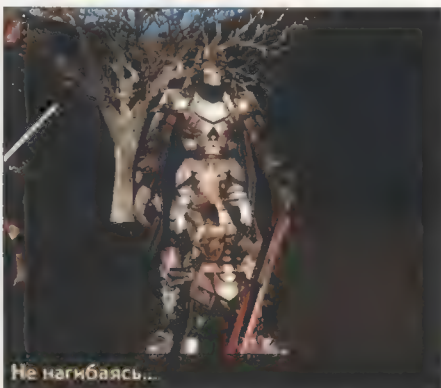


Connect

Риски жизни
За машину и \$50 миллионов



Весьма оригинальный способ совместить бета-тест с рекламной кампанией придумала фирма Gamasoft, разработчик игры Risk Your Life. RYL представляет собой проработанную MMORPG с достаточно приятной графикой. Она располагает, по утверждению разработчиков, сбалансированной системой навыков, богатым игровым миром и развитой системой квестов (коих насчитывается более 400 штук).



Но вернемся к бета-тесту. По сообщению на официальном сайте, ближе к релизу игры, на каждом сервере будет отобрано по десять лучших игроков, которые получат возможность принять участие в турнире, главная цель которого - выжить в противостоянии с другими игроками. Сильнейший получит главный приз - автомобиль, остальным же достанутся мотоцикл, компьютеры, цифровые камеры, годовые подписки на игру, сувениры и т.п. Все бы хорошо, если бы не одно

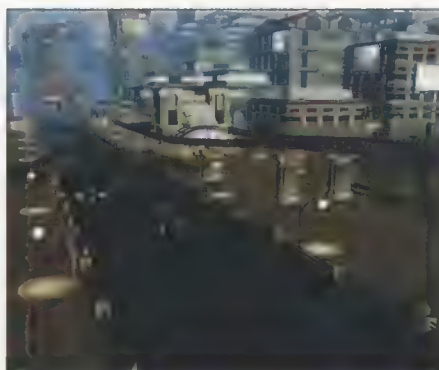


"но": для получения доступа к турниру нужно оформить предварительный заказ на игру. И тут можно узнать о еще одном рекламном ходе компании, оказывается, игрок, сделавший предзаказ, получает 50 млн. в игровой валюте, а, следовательно, сразу убивается баланс турнира. Правда, разработчики утверждают, что это только на время бета-теста, а после релиза все персонажи будут удалены (хотя официально это не подтверждается). Тестирование продлится вплоть до поступления RYL в продажу, т.е. до первого квартала следующего года. - Д.К.

Войти в десятку
Деловые успехи Mythic Entertainment



Компания Mythic Entertainment поднялась до шестой строчки в рейтинге Technology Fast 50 (50 самых быстроразвивающихся компаний), опубликованном компанией Deloitte. Для того чтобы попасть в TF50, компании необходимо было иметь доход с продаж в 1999 году не менее \$50000, а к 2003 году увеличить его до \$1 млн. Mythic Entertainment, благодаря своему проекту Dark Age of Camelot, суме-



ла превзойти эти показатели (в 2003 год ее доходы составили \$32 млн.). Генеральный директор Mythic Entertainment Марк Якобс заявил: "Мы не только добились впечатляющих продаж и финансовых показателей. Выпустив DAoC, мы создали новую традицию и постараемся ее поддержать, благодаря реализации новых проектов. В этом году компания также стала финалистом конкурса Dell Small Business Awards. В настоящее время разработчики заканчивают разработку новой sci-fi MMORPG под названием Imperator, релиз которой должен состояться зимой 2005 года. - Д.К.

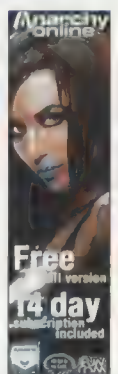
Вашебиное слово "ханава"
И две недели тотальной анархии

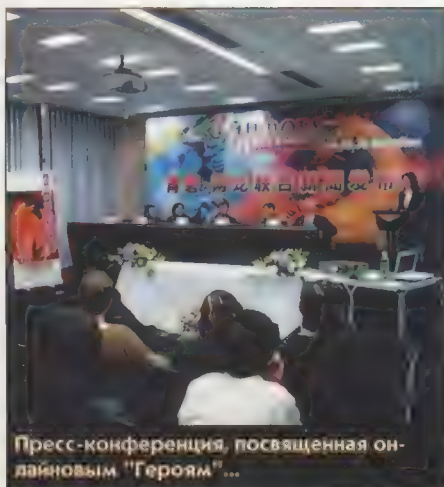
Компания Funcom, разработчик MMORPG Anarchy Online, сообщила о том, что любой желающий может получить доступ к игровым серверам. Для этого надо скачать клиент и зарегистрироваться, после чего пользователю будет выдан пароль, позволяющий бесплатно играть в течение двух недель. Напомним, что Funcom уже устраивала подобную акцию, но тогда предоставленный срок ограничивался одной неделей. Теперь же, создатели надеются, что за 14 дней потенциальный клиент сможет оценить все прелести их проекта, после чего приобретет лицензионную версию, а также будет ежемесячно вносить плату за пребывание в мире Анархии.

Единственный недостаток этой схемы - необходимость указать при регистрации триального экаунта полные координаты кредитной карты. Именно из-за этого клиенту АО так и не нашлось места на нашем DVD. - Д.К.

Hermes of Multiplayer Might and Magic
Идею решено проверить на китайцах

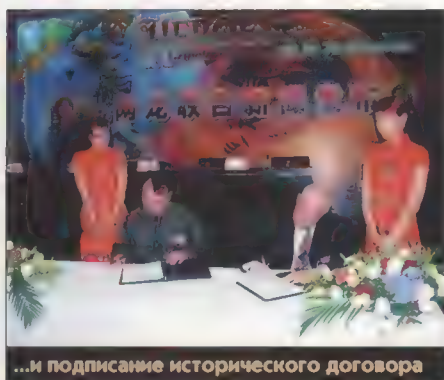
Ubisoft Shanghai сообщила об объединении усилий с компанией TQ Digital по созданию новой MMORPG, основанной на игровой вселенной Might and Magic. Пока сведений об игре достаточно мало, хотя известно, что это будет RPG в лучших традициях жанра, с ин-





Пресс-конференция, посвященная онлайновым "Героям"...

тересной сюжетной линией, продуманным миром и развитой квестовой системой. По мнению Ubisoft, рынок КНР является достаточно перспективным благодаря развитой инфраструктуре (доступ к интернету в Китае имеет почти 80 млн. жителей). Релиз проекта в этой стране запланирован на 2005 год, в остальном мире игра появится намного позже. При всем при этом, не обнародовано даже рабочее название проекта. - Д.К.



...и подписание исторического договора

Китай - центр Сети?
Дракон поднимает голову



Компании Game Trust и The Diffusion опубликовали отчет о состоянии онлайн-рынка на территории Китая. В настоящее время КНР занимает второе место по численности подключенных к интернету пользователей, почти восемьдесят млн. человек. 12% из них сидят на выделенных линиях. В среднем пользователь проводит в онлайн-игре около двенадцати с половиной часов в неделю. Около 15% играют в онлайн-игры, остальные же просто используют Сеть в качестве источника информации или для шоппинга. Из играющего населения чуть больше половины предпочитают интеллектуальные игры, такие как шахматы, карты и т.п., остальные балуются более серьезными проектами. По прогнозам, к 2007 году Китай займет лидирующее положение по количеству интернет-пользователей, при этом в стране будет сосредоточено почти 80% всех серверов (это в



Недавно в Lineage II закончился конкурс на лучший рисунок, выложенный игровыми монетами. Перед вами один из победителей

ближайшие десять лет). Генеральный директор Game Trust уверен, что Китай сейчас является одним из самых больших интернет-рынков, правда, по численности, а не по финансовым показателям. На данный момент на рынке MMO-игр в КНР преобладает корейская продукция. Аналитики считают, что основным толчком к развитию в последние несколько лет послужили действия со стороны таких компаний как Sony и Nintendo (которые только недавно официально запустили в продажу на территории КНР приставки PlayStation 2 и GameCube), а также рост количества интернет-кафе. Аналитики предсказывают, что еще несколько лет в КНР сохранится мода на двухмерные MMO, после чего пользователи перейдут на более современные 3D MMO-игры. Правда, неизвестно, как повлияет на эти прогнозы недавнее решение правительства Китая об ужесточении контроля над онлайн-игрой. - Д.К.

Пользователи интернета из Китая



Покорение Европы NCsoft движется на запад

Стивен Рид покинул пост главного редактора PlayStation.com и занял кресло менеджера по связям с общественностью в компании NCsoft. Данное издательство также объявило о скором открытии нового подразделения в

Европе, до этого филиалы существовали только в США и ряде восточных стран. По мнению руководителей, такое решение позволит им уже к концу года официально запустить в Европе такие проекты, как Lineage 2 и City of Heroes, а MMORPG Guild Wars - в следующем, 2005 году. По мнению NCsoft, к концу 2005 года онлайн-проекты смогут принести им почти \$3 млрд.

Через несколько дней после назначения Рида стали известны подробности плана NCsoft. Оказывается, приоритетными странами станут Франция, Италия, Германия, Скандинавия и Экономический союз стран Бенилюкса (в который входят Бельгия, Нидерланды, Люксембург). При этом не упоминаются ни Россия (что не удивительно), ни Великобритания (что уже странно). Раскруткой брендов корейцев займется фирма Pinnacle Software. В планах издательства присутствует и создание глобальной торговой сети. Напомним, что компания уже давно и достаточно успешно действует на территориях таких стран, как США, Китай, Таиланд, Южная Корея и Япония. - Д.К.

В мире City of Heroes Герои в большом городе

Компании Icarus Studios и Platinum Studios подписали договор о разработке игр на основе комиксов от Platinum. В настоящее время точно неизвестно, что именно будет представлять собой новый проект, ясно только, что намечается многопользовательская онлайн-игра, которая будет выстроена на вселенных двух комик-



И вот это теперь называют "концепт-арт"!

сов: Blood Nation и Atlantis Rising. Компании Platinum Studios принадлежат права на более чем 2000 персонажей, также они выпускают порядка двух десятков различных комиксов (включая электронные версии). Icarus Studios занимается разработкой RPG Fallen Earth, а также производством низкобюджетных программных продуктов. О сроках выхода нового проекта пока умалчивается, также не разглашается и сумма сделки. - Д.К.



И Blood Nation артов пока еще нет, но автор, Роб Моран, рисует вот так

Купи себе вижик

Онлайновый и безопасный



Кристофер Клаус

Появилась информация о том, что специалист по сетевой безопасности, а также основатель фирмы Internet Security Systems, Кристофер Клаус организовал новую компанию под названием Klaus Entertainment. В настоящее время штат сотрудников насчитывает двадцать человек. По словам Кристофера, основным направлением деятельности фирмы станет разработка игрового движка, специально заточенного под нужды разработчиков многопользовательских онлайн-проектов. По его словам, проект будет готов к весне 2005 года. Также компания надеется, что рост популярности MMORPG обеспечит повышенный спрос на их продукт. - Д.К.



Последний киносерий
в MMORPG тоже случаются
кинофестивали



NCsoft объявила об окончании фестиваля фильмов, основанных на геймплее MMORPG City of Heroes. Напомним, что конкурс проводился в двух номинациях: "Лучший экшн" и "Лучший комедийный фильм". В первой номинации победителем стал Майк Д'Анна и его фильм The Liberty League in The Doom of Doctor Death, во второй - Брайан Шапиро и его произведение Sometimes the Hero. По словам разработчиков, они получили огромное удовольствие от просмотра всех роликов, и надеются, что это не последние подобное мероприятие. Ознакомиться с работами победителей вы можете на нашем диске. - Д.К.

Теперь и на Земле

Лучший напиток Галактики

Компания CCP, создавшая EVE Online, сообщила, что с 22 октября началось производство "известного во всей Галактике" напитка Quafe. Для тех, кто не играл в игру, поясним, что

этот безалкогольный напиток является самым популярным в игровом мире EVE. По официальной истории игры, его выпуском вот уже две сотни лет занимается компания Quafe Company, у руля которой стоит Пуаре Вилладийет. Сначала этот продукт позиционировался как лечебное средство от коликов и несварения желудка, в дальнейшем же он просто пришелся по вкусу широким массам населения Галактики.

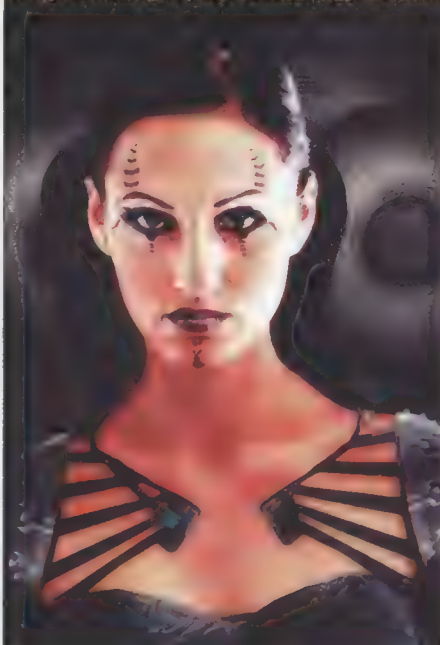
Онлайновый напиток был представлен реальными банками на недавней EVE Fanfest, к сожалению, пока не известно, понравился ли он посетителям. В течение нескольких недель на официальном сайте игры проводился выбор лица для марки Quafe. - Д.К.

Получи друга - получи приз Получи роль в саге

Компания Nervax, создатель недавно вышедшей MMORPG The Saga of Ryzom, объявила о начале акции "Bring a Friend". Теперь любой зарегистрированный пользователь может пригласить своего друга в SoR. Приглашенный получит пароль и две недели бесплатной игры. Если после истечения этого срока, эккаунт будет продлен, то пригласивший получит месяц бесплатной игры. Непонятно, то ли это просто маркетинговая акция в поддержку новой игры, то ли старт SoR был не столь удачным, как планировалось аналитиками. - Д.К.



К сдаче номера "лицо Quafe" еще не было выбрано, но мы ставим на эту девушку



Кто ваша мама, ребята?

Мама - анархия, папа - стакан портвейна

"Кино"

• Жанр MMORPG • Издатель FunCom, MadCatGames • Разработчик FunCom • Требуется Pentium III 1 GHz, 512 Mb RAM, 3D-уск. (64 Mb), выделенка • Сайт www.anarchy-online.com

Третьим будешь?

Существует два типа адд-онов. Первый условно можно назвать экстенсивным. Косметический ремонт графики, добавление в игру новых локаций, мобов, убер-гипер-мега-средств их изничтожения - еще больше шоколада в той же, знакомой обертке. Второй тип - интенсивный, когда нововведения заключаются в более тонкой отладке геймплея и в предоставлении игроку новых возможностей. В чистом виде ни один из этих типов практически не встречается, но, что интересно, преобладание интенсивных элементов над экстенсивными, похоже, становится уделом исключительно MMOG. Ибо создатели "однопользовательских" игр все чаще склонны именовать подобные вещи не адд-онами, но сиквелами.

В Alien Invasion - третьем (после Notum Wars и Shadowlands) адд-оне к Anarchy Online - явно преобладают интенсивные компоненты, ибо основное его достоинство заключается как раз в предоставлении игрокам совершенно нового способа существования в мире игры. И куча появившихся в игре предметов, новая система экспы (и новые линейки перков), модификация интерфейса, даже Aliens, устроившие это самое Invasion, - лишь фон для новой концепции геймплея.

Дом, милый дом

Львиная доля плюшек Alien Invasion предназначена для созданных игроками гильдий (официально в Anarchy Online они именуются организациями). А львиная доля от этой львиной доли достанется гильдиям большим и богатым. Ведь первой среди новых возможностей по праву следует поставить создание



Этот вид на город ты докажешь



Первый доступ к гильдиям

гильдейских городов. Тех самых городов, на которые (и только на которые) и будут нападать злобные пришельцы. И даже без атак черно-зеленых элиенов собственный город - это масса новых фишек: от зданий, повышающих отдельные характеристики игроков, до магазинов, в которых возможна централизованная продажа самодельных предметов, и личного дома, который можно обставить, как душе будет угодно (ассортимент мебели в Alien Invasion существенно расширился).

Пришельцы же полностью оправдывают свое название. С завидной периодичностью они приходят. Это сильные mobs, трудноубиваемые, достаточно "умные" и спавнящиеся как раз в таком количестве, чтобы заставить игроков как следует попотеть, добывая заветные экспы и лут.

Об экспе стоит упомянуть особо. В отличие от Shadowlands, поднявшего планку level-cap на двадцать уровней, Alien Invasion ни единой цифре 220 не добавляет. Новая система получения опыта сделана намного тоньше. За убийство пришельцев начисляется специальная экспа (alien experience points), и по достижении того или иного уровня игрок получает доступ к дополнительным перкам - alien perks, которые дают ему внушительные бонусы к наиболее критичным параметрам (для каждой профессии разработаны собственные линии alien perks). Потерять часть alien experience points можно лишь в

случае гибели в бою с пришельцем. Первые результаты благотворного влияния alien perks свежесгенерированный персонаж может испытать достаточно рано. При определенной усидчивости первую пару перков можно заработать, не выходя из стартовой локации ("лягушатник" - единственное, помимо городов, место, где вы встретите пришельцев).

Кстати, нельзя не признать, что при всей своей ориентированности на гильдии и хайлелевов, Alien Invasion дает некоторое подспорье и свежим персонажам. Вдумчивая и методичная зачистка новой стартовой локации принесет неплохой начальный капитал и кое-какое снаряжение, с которым вы не расстанетесь ближайшие десятка полтора уровней.

Как пришелец, так и ушелец

Подводя итоги, отметим, что Alien Invasion получился адд-оном не для всех, но для каждого. "Не для всех", потому что казуалы или идейные "солисты" не найдут здесь достаточно нововведений, способных не то чтобы поразить, но и просто привлечь их внимание. "Для каждого", потому что все желающие понять, что же такое есть Anarchy Online, рано или поздно (и скорее, рано, чем поздно) встанут перед необходимостью приобретения Alien Invasion. Ибо без него игра, оставаясь Online, уже не будет настолько Massively и Multiplayer.

РЕЙТИНГ адд-он



Вопросник нуба

Как довести дивалых игроков в MMORPG до белого каления всего за десять вопросов

Уважаемые новички в онлайн-играх! Если вам очень хочется побыстрее вписаться в игру, то нет ничего лучше, чем задавать правильные вопросы, перечень которых мы и привели здесь. Если все пройдет как надо, то уже на второй день вы будете в курсе всех сокращений, используемых для местных ругательств, а также заведете множество приятных знакомств. На все вопросы вам ответят добрый чар (ДЧ), равнодушный чар (РЧ) и злобный чар (ЗЧ), поскольку именно на эти три категории делятся абсолютно все игроки в MMORPG

Нуб: Привет! Я нуб, что мне делать?

ДЧ: Перво-наперво попытайся определиться со специализацией, прикинь, кем ты хочешь стать. Своего первого персонажа можешь выкинуть прямо сейчас. А вообще, ты задаешь очень общие вопросы.

РЧ: Почитай игровые форумы.

ЗЧ: Для начала попробуй выдернуть шнур модема из разъема. Если не поможет, выключи компьютер и опусти диск с клиентом игры в кипящую воду. И не тереби занятых людей.

Н: Вы можете дать мне денег?

ДЧ: Сколько тебе надо? Я могу кинуть пару тыщенок, хватит на барахлишко на первое время.

РЧ: Когда отдашь?

ЗЧ: Ага, прям щас! Может тебе еще и казну империи подарить? Пахать надо за эти деньги.

Н: А почему монстры все время меня убивают?

ДЧ: Это потому, что большинство монстров пока сильнее тебя. Если ты прямо сейчас создашь нового чара с упором на боевые скиллы, то через некоторое время у тебя все будет путем.

РЧ: Почитай руководство.

ЗЧ: Ты себя в зеркало-то видел?

Н: Что такое крафтинг? Это круто?

ДЧ: Крафтинг – это производство товаров. Ты можешь стать крафтером, если прямо сейчас прибьешь своего персонажа и сгенеришь нового. Это круто, будешь богатым чуваком. А вообще, тебе лучше повнимательней изучить информацию о классах персонажей на сайте игры.

РЧ: Почитай руководство.

ЗЧ: Попробуй выпилить лобзиком модель "Запорожца" в натуральную величину и продать его по цене автомобиля. Это и будет крафтинг. Начиная прямо сейчас.

Н: Почему я не могу сохранить игру?

ДЧ: Потому что это онлайн-игра, и жизнь в ней идет независимо от твоего присутствия. Почитай побольше об этом жанре.

РЧ: Ты что, до сих пор руководство не прочитал?

ЗЧ: Еще как можешь! Для этого тебе нужно всего лишь сообщить мне свой логин и пароль

Н: Я все время умираю, что мне делать?

ДЧ: Потому что ты еще слабый, и тебя можно прикончить одним ударом. Тебе нужно создать нового чара и сделать упор на здоровье и телосложение, тогда ты будешь крут.

РЧ: Взять у друзей книжечку с правилами игры и почитать на досуге

ЗЧ: Возьми в банке все деньги, экипируй самые лучшие доспехи и оружие и выходи за границу города. У меня как раз есть пара свободных часов, я тебя потренирую... (Через 5 минут: "Готов? Нападай!")

Н: А почему со мной никто не разговаривает по-русски?

ДЧ: Это потому, что игра разработана итальянцами для ирландцев, а сервера стоят в Индонезии. Парень, ты все время глупые вопросы задаешь?

РЧ: Read the manual.

ЗЧ: Их бин дас ист фантастиш! Здесь тебе не тут, фроляйн, спикай транслитом.

Н: Я купил крутое оружие, но не могу его использовать. В чем дело?

ДЧ: А ты уверен, что у тебя хватит скиллов им пользоваться? Сделай себе нового чара и удели внимание владению оружием. Слушай, а ты вообще знаешь, что такое скилл?

РЧ: В мануале все написано.

ЗЧ: Если ты мне откроешь окошко



торговли, перетащишь туда свой крутой меч и нажмешь ОК, я тебе покажу, как им пользоваться.

Н: А что такое квест и как его выполнять?

ДЧ: Это зависит от того, какой квест тебе дали. В принципе, ты можешь у нового чара заложить социальные скиллы повыше, чтобы тебе больше денег давали за выполнение квеста. А можешь забить на все и подольше здесь не появляться.

РЧ: Я видел описание всех квестов на сайте игры и в мануале. Уф-ф-ф...

ЗЧ: Некоторые классные квесты в этой игре могут давать только прокачанные игроки. Сообщи мне реквизиты своей кредитки, домашний адрес, а также пароль и логин эккаунта, взамен получишь сто игровых монет. Если уложишься в двадцать минут – дам сто пятьдесят.

Н: А уже два дня в игре, а меня до сих пор не берут в клан. Почему?

ДЧ: Потому что ты еще ничего не умеешь! Качнись покруче, и будет тебе счастье! И научись задавать вопросы!..

РЧ: На сайте игры есть раздел с описанием всех кланов. Но сомневаюсь, что хотя бы в одном из них сейчас объявлен набор дебилов. Всем до свидания, я отключаюсь.

ЗЧ: Слушай! Я прям щас тебя возьму, если ты никогда больше тут не появишься! С таким ником ты навечно останешься в наших сердцах! Только отвали!

Н: Что такое RTFM?

ДЧ, РЧ, ЗЧ (хором): ПРОЧИТАЙ ЭТОТ ГРЕБАННЫЙ МАНУАЛ!

Н



Илья ПОЛЯКОВ

Я ВСЕГО ЛИШЬ ХОЧУ ПРАВИТЬ МИРОМ!

Скромным труженикам
на Ниве Вселенского Зла посвящается



- А что мы будем делать завтра вечером Брэйн?
- Тоже, что и всегда, Пинки. Попробуем захватить мир!
М/ф "Пинки и Брэйн"

Гут морген, майн камраден! О, простите, простите, я лишь экспериментирую со своими грандиозными мультилингвистическими способностями. Покуда только с речью - менять замечательный смокинг на дождливо-серый арийский френч не грезится вовсе, ну а рогатый шлем всене непременно будет натирать мою тщательно смазанную воском лысину. Злой Гений не спешит соответствовать моде. Злой Гений любит монокли, приятные выпуклости Номера 2 и чугунные прямоугольники челюстей верных подручных. А в редкие часы досуга Злой Гений предпочитает дремать под оглушительные вопли заключенного в кутузку мистера Бонд Джеймсбонда. Знаете, если предварительно затолкать британскому ястребу в ротовую полость диванный валик, крики буду получаться на редкость забавные. Эдакое "Ча-ча-ча, ы-ы, у-у". Эй, Мини-Мы! Пора кормить акул с лазерными лучиками на головках. Такие забавницы. Му-ха-ха-ха!¹

Широка моя родня

Наша планета поделена между пятью геополитическими альянсами. Хотя доступных для операций территорий значительно больше. Пребывая в экране World Map (WM), можно заниматься следующими вещами:

- Acts of Infamy (AoI, позорные деяния);
- Plotting (попытка сокрытых Acts of Infamy);
- Stealing (красть грешно, но мы покаяемся);
- Hiding (ныкаться от врага, оказавшегося в той же локации, что и наши силы).

Acts of Infamy приносят множество сладких плодов, а также повышают столь необходимый показатель Notoriety (Дурная слава), только при его должном развитии к игроку будут проситься на службу Henchmen (Подручные), и пойдет развитие сюжета.

Разумеется, безнаказанно ужасы творить не получится - у каждого региона имеется Heat-градусник, показывающий, насколько глубоко владеющий им альянс хочет нас закопать.

Соответственно, чем выше Жара, тем сильнее засылаемые на наш Парадиз агенты.

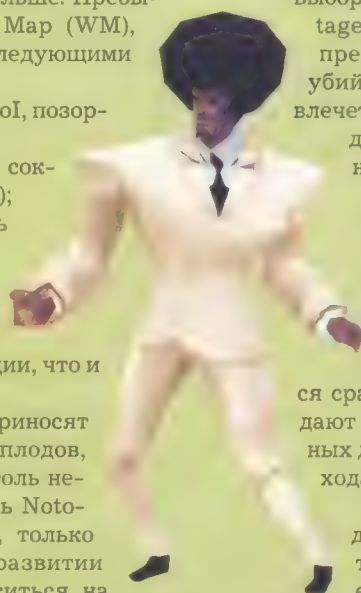
В распоряжении гениев огромный выбор AoI: от похищения Hostage (заложников) и ценных предметов, до терактов и убийств. Любой Акт всегда влечет за собой акцию возмездия - высадку подразделения агентов противника.

Комнаты страха

Ну, не столько страха, сколько удовольствия. Удовольствия для вас, страха для тех, кто вам не нравится. Оговоримся сразу: все помещения обладают щедрым букетом различных девайсов и предметов обихода.

Corridor. Только в коридорах можно вешать огнетушители. Ну и, разумеется, в узеньком уюте коридора так славно организовывать ансамбль из ловушек. Расставить на пути агента с десяточек, назвать "Дорогой Жизни"...

Barracks. В казарме располагается мебель, восстанавливающая миньонам Endurance. Основа основ - персональ-



1. Этим Злой Гений хотел сказать, что у Evil Genius отменный tutorial, с его помощью ознакомление с интерфейсом игры пройдет быстро и безболезненно



ные шкафчики, увеличивающие количество Minion Capacity: чем больше шкафов, тем больше миньонов можно заказать (но не больше сотни). Не помещает здесь и громкоговоритель Loudspeaker.

Training Room. В тренировочном зале могут быть установлены тренажеры трех типов: Military Training Equipment, Social Training Equipment, Science Training Equipment. Каждый для своего типа миньонов.

Strongroom. Кладовая, объект вожделения всех воров. Беречь, как зеницу собственного ока.

Messhall. В столовой восстанавливается Endurance и Health, к тому же там всегда кучкуются толпы миньонов, так что громкоговоритель (Loudspeaker) здесь тоже нужен.

Staff Room. Настроение миньонов повышается в комнате отдыха просто безумными темпами. С ростом научных достижений квадратные метры обогащаются широкоэкранным TV, аркадными автоматами (культовая забава), удобными креслами и прочая, прочая...

Control Room. Глаза, уши и прочие органы чувств Злого Гения на Карте Мира. Основой этого центра управления являются Control Panels и Memory



ГЕНИЙ И ЗЛОДЕЙСТВО

Каждый Злой Гений обладает набором определенных качеств, непосредственно влияющих на подчиненных ему миньонов (если они находятся в пределах соответствующей сферы влияния) и геймплей:



Shen Yu - вражеским агентам требуется большее время для прибытия на остров, к тому же реакция мирового сообщества (выражающаяся в высадке благородного десанта) на Acts of Infamy несколько... э-э-э, затормаживается. Да и Heat-показатель не столь резко подскакивает. Стартовый Henchman - Lord Kane.



Alexis - "Красивая женщина, что может быть лучше!" говорилось в культовом советском фильме "Подвиг разведчика". Показатель loyalty миньонов будет понижаться медленнее, да и случаи дезертирства сократятся. Ее сфера влияния значительно больше, чем у прочих гениев. Стартовый Henchman - Eli Barracuda.



Maximilian - по складу ума промышленник и ученый - \$-затраты на науку меньше стандартных. Стартовый Henchman - Jubei.

Любой Evil Genius может в любой момент казнить неугодного миньона (лучше всего - простого Worker'a). При этом все миньоны, оказавшиеся в радиусе воздействия, получают кратковременный бонус ко всем характеристикам.

Banks, без которых игрок будет слеп и глух на все той же WM.

Armory. Оружейная, тюрьма, пыточная в одном флаконе. Здесь можно устанавливать Gun Racks - стеллажи для пистолетов, автоматов и пулеметов. Миньоны будут самостоятельно вооружаться огнестрельным оружием при объявлении желтой или красной тревоги. Изумительная девелоперская находка - Security Desk. Дело в том, что охранные посты различаются по цвету. К примеру, мы строим свой первый Security Desk (с красным значком). Так вот, все установленные в дальнейшем видеокamеры и громкоговорители будут напрямую с ним свя-

заны. Видеокamеры нужны для обнаружения противника и докладе о данном факте на охранный пост. После этого начинают орать обладающие значительным радиусом действия громкоговорители, оповещающие личный состав о том, что неплохо бы вскопчить на ноги и начать отбивать почки.

Всякий следующий Security Desk окрашивается в иной колор, и новая порция камер и матюгальников будет связана исключительно с ним.

Inner Sanctum. Место обитания самого Evil Genius. Необходимо для прохождения некоторых сюжетных задач, не более того.

Infirmary. Изолятор. Богат на жутковатые девайсы, восстанавливающее миньонам здоровье. Попадают исключительно забавные аппараты, иные можно применять для пыток.

Archives. Уникальная комната. Ее начинка восстанавливает Smarts миньонов.

Laboratory. См. главу "Алхимия Высоких Сфер".

Freezer. Здравствуйте, это морг. Вы убиваете - мы замораживаем. Здесь хранятся упокоенные защитни-





Пытка несчастного агента справедливости посредством кухонного миксера-комбайна. Сам комбайнер счастлив, чего нельзя сказать о комбайнируемом

ки правопорядка, дабы не нервировать туристов, миньонов и агентов.

Power Plant. Электростанция, цель всех диверсий. Если вырубятся электрогенераторы, то открываются все двери, отключаются ловушки и автоматические пушки.

Doom's Day Room. Комната судного дня строится в жерле вулкана, на втором острове. Представляет собой ракетную шахту.

На поверхности

Помимо подземных комнат имеются также и наземные постройки.

Top Side Shack. Небольшой домик, внутри которого можно строить большинство комнат. Размеры его невелики, и стоит он дорого, но из-за ограниченности доступного для застройки пространства может принести ощутимую пользу.

ПОМОЩНИКИ

Есть три принципиально различных типа миньонов: Military, Science, Social. Все они получаются из самого первого желтокожестного рабочего, который стоит особняком. Только он может строить комнаты, и только из него получаются продвинутые миньоны.

Замечательная комнатенка Training Room и ее хитрая механика сама по себе чуда не сделает. Для того чтобы получить нескольких, скажем, наемников (Mercenary), нужно иметь хотя бы одного такого воина. На Карте Мира часто возникают миссии, задачей которых является киднеппинг разных заложников Hostages. Так, похитив ученого, прикажите его попытать. Рабочий займется сим делом и в итоге станет ученым (Scientist). После этого устанавливаем в Training Room соответствующий агрегат и получаем возможность выращивать собственных умников. При этом стоит помнить, что все превращения происходят поэтапно: техник (Technician) никогда не сможет стать квантовым физиком (Quantum Physicist), миновав просто Scientist. Впрочем, старший миньон



Hotel Hub и Hotel Wing. Отель, с номерами и казино. Заправляют здесь социальные миньоны.

Sentry Guns. Пулеметы с электропитанием. Бывают двух видов – обычные и замаскированные. Последние, правда, стоят на порядок дороже. Удобствие это дорогое, и оно не стреляет по врагу без приказа (из-за чего случаются забавные ситуации: противник может неспешно к ним подойти, заложить бомбу и убраться восвояси. Бомба, естественно, рванет). Но уже с середины игры, когда показатель Notoriety подскочит к двум сотням, и недруги станут прогуливаться по газонам шумными цыганскими тол-

пами, без Sentry Guns придется ой как плохо. Пулеметы могут не только истреблять неудобных, но и стрелять резиновыми пулями, понижающими Endurance цели.

Ловушки

Все ловушки работают в паре с соответствующими сенсорными триггерами. Жертва активирует триггер – западня срабатывает. Есть три типа триггеров.

Pressure pad sensor. Доступен с самого начала игры. Агент наступает – ловушка ловит.

Motion Detector. Датчик движения, обмануть сложнее.

с легкостью сделает из рабочего собственную копию.

Поясним на примере. Скажем, у нас есть один дипломат, а хочется еще одного. Заказываем. Но вот незадача – в арсенале нет ни одного посыльного (Valet). А стало быть, кто же превратит банального Worker'a в нужный для дальнейшей эволюции тип? Дипломат и превратит. Проведет пару уроков, сделает из рабочего сначала Valet, потом политехнолога (Spin Doctor). Ну и в финале сотворит себе подобного. Система проста.

Для выполнения миссий на карте мира обычно нужны несколько миньонов определенного типа. Чем важнее миссия, тем больше разношерстных слуг требуется для ее успешной реализации.

Все подчиненные характеризуются рядом основных параметров.

Health. Показатель жизненных сил. Дает до нуля – отпеваем.

Loyalty. Лояльность. При нулевом значении миньон дезертирует из нашей Злой Организации.

Attention. Внимательность. Нулевой показатель приводит к впадению миньона в кому (vegetative status). На врагов не реагирует, ловушки не замечает.

Smarts. Сообразительность. Нулевое значение грозит превращением в овощ (vegetative status).

Endurance. Выносливость. Если падает до нуля, то миньон теряет сознание.

Military minions

У этого вида особенно хорошо получается воровать сладкие \$-пряники. При операции на WM обеспечивает коллег дополнительной защитой.



Guard. Боец средних способностей, но может вооружиться винтовкой (Rifle), если вы обеспечите их наличие в оружейной (Armory).

Mercenary. Наемник с высоким показателем Loyalty. Могут вооружаться пулеметами (Heavy Rifle).

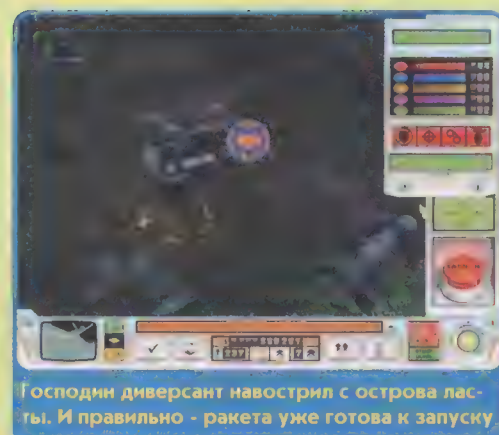


Martial Artist. Высший уровень. Один из двух возможных лучших убийц. Специалист по рукопашно-





Типичный пример неудачного расположения камеры. Дверь мешает обзирать весь коридор



Господин диверсант наострил с острова ласты. И правильно - ракета уже готова к запуску

человека. Данное обстоятельство ставит врага в тупик, и он резко теряет в показателе Smarts, принимаясь беспорядочно палить во все стороны.

Beehive Trap. Пчелиный рой окружает незадачливого гостя и жалит его. Пчелки также бывают разноцветными, назначение цветов аналогично Gas Trap.

Damned Damsel. Местный вариант "спасите-помогите". Агенты немедленно спешат на выручку, затем понимают, что над ними издеваются и получают отменную пощечину по Smarts.

Misdirection Trap. Компостирует агентам мозги, отнимая бесценное время. Гости долго не могут вспомнить, кто они и зачем пожаловали на остров.

Explosive Palm Tree Trap. Просто-напросто Большой Бадабум. До поры до времени прикидывается невинной пальмой.

Giant Magnet Trap. Магниты чудовищной силы, реагирующие на железо в крови. Гостя весьма сильно бьет о стену.

Laser Trip Beams. Best of the best. Лазерные лучи, мгновенно пересекающие любое вторжение.

Теперь о ловушках. Стоит помнить, что в них могут угодить не только враги, но и собственные миньоны с пониженным показателем Attention.

Proximity mine. Типичная мина.

Wind Machine. Огромный реактивный двигатель. Имеет несколько областей применения. Например, может либо тупо швырнуть клиента воздушным потоком о стену или забросить его же в иную заранее подготовленную

западню. Saw Blade подойдет идеально.

Gas Trap. На жертву опускается пластиковая кабинка, потом подается газ. Виды газа отличаются цветом и действием (красный снижает Health, синий - Loyalty, желтый - Smarts, фиолетовый - Attention, зеленый - Endurance). Продвинутого газа (как и все ловушки старшего уровня) надо предварительно разработать в лаборатории.

Confusing Pop-up Trap. Из-под земли вылезает картонная фигурка

му бою, наносящий ураган ударов за кратчайший срок.

Marksman. Высший уровень. Снайпер, поступающий на службу с собственным стволом (не нуждается в оружейной), всегда готов вступить в перестрелку.



Social minions



Valet. Может работать в отелях и использовать огнетушители. Способен ослаблять вражеских агентов (если отдан соответствующий приказ), отвлекая их внимание, понижая им Attention, Smarts и Loyalty.

Spin Doctor. Способен отвлекать врагов, отлично ослабляя их бдительность и внимание. Может работать в отелях.



Diplomat. Высший уровень. Один из двух возможных лучших мозгозапудривателей. Выполнение ряда

важнейших сюжетных заданий на поздних стадиях игры без его участия невозможно.

Playboy. Высший уровень. Обладает великолепной "ослабляющей функцией", все прочие социальные миньоны ему завидуют.



Science minions

У этого типа миньонов особенно хорошо получается планировать Aol.



Technician. Ваш научный работник начального уровня. Способен чинить поврежденные предметы обихода и проводить Злые Научные Изыскания.

Scientist. Основной возделыватель Research-полей.

Biochemist. Высший уровень. Один из двух воз-



можных лучших яйцеголовых. Биохимик работает преимущественно с биоматериалами (Bio-fanks), являющимися неотъемлемой частью современной лаборатории. Обладает высокими показателями Smarts и Attention.



Quantum physicist. Высший уровень. Расставляет по полочкам все секреты квантовой физики, к тому же изобретает новые предметы значительно быстрее остальных лаборантов.

Помимо перечисленных миньонов существует также один уникальный вид - телохранители (Bodyguards). Их нельзя нанять, они приходят сами, когда показатель Notoriety достигает определенного уровня. Охрана не поддается управлению, неотступно следует за хозяином и в случае гибели восстановления не подлежит.





Сейчас они вскроют дверь, радостно ворвутся внутрь и... увидят три шкафа. Готов спорить, ребята разочаруются

Electroshock Cannon Trap. Угощает искристой молнией сразу нескольких агентов. Впрочем, под руку могут подвернуться и свои.

Money Madness Trap. Выплевывает фальшивые монеты, принимаемые врагом за настоящие. Серьезно воздействует на Loyalty жертвы.

Dreadmill. Беговая дорожка - недруг должен бежать, пока не закончится Endurance.

Do-not-Press Trap. Агенты - существа отчаянно земные. Нажатие на кнопку печально сказывается на их Attention.

Monkey-Inna-box Trap. Макака чарует агента невинной мордашкой,

ПОДРУЧНЫЕ

Когда Notoriety Злого Гения достигает определенных высот (первый раз - на уровне 75), на World Map начинают призывать мерцать огоньки, дающие сигнал - вот они, подручные. Все Henchman - яркие индивидуальности. Более того, у каждого имеется парочка способностей, которые становятся доступными после соответствующих experience-вливаний. У этих бойцов есть еще одна особая черта - они практически бессмертны. Прижмет ли их рядовой солдафон или застанет гибель на WM - им все едино. Полежат - и вновь в строю. Исключения составляют лишь случаи гибели от рук суперагентов, которые могут уничтожить подручных навсегда. Зато у любого Henchman имеется три жизни, как раз для встреч с этими агрессивными господами.

Montezuma



Весельчак и балагур, любитель вудуизма и черной магии. Обожает зомбировать окружающих и даже поставил на поток производство voodoo-кулоков. Способности:

Voodoo puppetry. Пудрит мозги врагам, заставляя падать друг на друга. Может не сработать, если у цели высокий показатель Smarts.

Voodoo mind fog. Промывает мозги врагу, убеждая того спешно покинуть

а затем проводит подлую атаку. Серьезно страдает Loyalty.

Piranha Tank Trap. Бассейн с рыбешками мелкими да кусачими...

Pit Punisher Trap. Жертва проваливается в люк, из которого ее вышвыривает обратно. Урон отменный.

Prometheus Revenge Trap. Старший братик Wind Machine. Вместо воздуха используется огонь.

Satan's Chimney Trap.

Агент проваливается под землю, где его некоторое время поджаривают.

Saw Blades Trap. Изпод земли вылезают циркулярные пилы и ну пилить. Получается у них не плохо.

Venus Man Trap. Генетически выведенная человекоядная ромашка. У жертвы истерика вкупе с тяжелыми травмами мягких тканей.

Ахимия Высоких Сфер

Итак, пара слов о науке.

Система открытий просто замечательна. Для свершения открытий требуется построить, как минимум, Databank, Research Machine и один из лабораторных механизмов - Impact Stress Analyzer, Centrifuge или Laser. Позже к ним нужно добавить Bio-Tanks, AI Super Computer, Greenhouse и Environment Chamber. Сам



процесс выглядит так - на экране исследований вы должны выбрать предмет, который будет обрабатывать научная мысль, а также то, чем она будет обрабатывать, т.е. выше перечисленные лабораторные механизмы. Иногда этих самых механизмов может быть несколько. Так, соединив X-Ray Machine с Impact Stress и Centrifuge, можно получить Knockout Gas Trap (зеленый). Впрочем, иной предмет обихода и иной же лабмех друг друга могут не понять и ничего в результате не дать (по законам подлости, о крахе пользователя узнает только в финале научного исследования). Для таких случаев имеется специальная кнопка "Pay", исключая за определенную сумму неверный вариант. Другое дело, что денежные затраты бывают иногда существенными.

Внимание! Даже обладая гордой коллекцией всех лабораторных чудес, вряд ли вы сможете узреть все сокрытые недрах EG открытия. То ли для повышения играбельности, то ли просто из чувства врожденного садизма, разработчики не дадут познать все и сразу. Казалось бы, вот игрок возжелал пройти игру еще раз, от прошлого сеанса запомнив рецепт отличной ло-

остров. Может не сработать, если у цели высокий показатель Smarts.

Red Ivan

Один из лучших подручных, Ваня метко стреляет из гранатомета и постоянно требует Vodka. Фичи:

Cossak Grenade Jig. Ваня начинает лихо отплясывать на месте, расшвыривая во все стороны взрывоопасные осколочные сюрпризы.

Minefield. Ivan устанавливает в указанном месте минное поле. Больше одного minefield юзать не позволено.

Dr Neurocide

Прежде дорогой доктор была столпом общества. Пока не решила провести два принципиально разных эксперимента в одной лаборатории. Взрыв - и вот девушка уже мечтает вывести воистину Злой Дезодорант.

Hallucinogen powder. Агенты-наблюдатели в момент забывают о своих намерениях.

Poisonous Parfum por Homme. Над указанным участком местности воспаряет ядовитый туман, высасывающий Endurance.

Eli Baracuda



Рос в гетто. Носил дорогой костюм пижонского кремового цвета и выращивал на голове афро. Покуда не обиделся на мэра - тот пролил на костюм героя чашку кофе. Так вот, Баракуда не просто обиделся, а обиделся крепко, и мэра одели в деревянный макинтош. Ныне Эл в бегах.

Super headshot. Baracuda выцеливает врага из револьвера и летально стреляет в голову.

Ghetto pose. Оппоненты теряют волю, и танцуют, как заведенные, вокруг Baracuda. Способность не срабатывает, если у врага приличный показатель Loyalty.

Jubei

Самурай-без-хозяина, типичный ронин. Горяч, в молодости так и не научился справляться с нервами - чуть что - хватать за катану и ну шинковать.

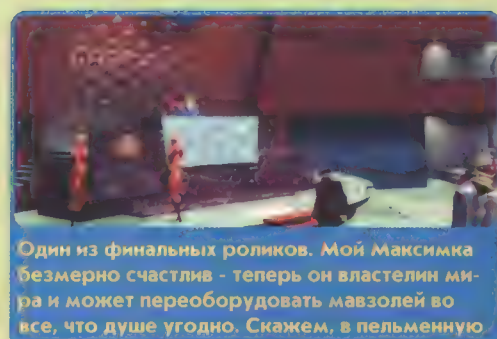
Samurai Evisceration. Типичный Critical Strike, наносящий впечатляющие повреждения.

Wind Walk. Телепортация. Только ткни курсором куда нужно.

The Great Mesmero

Жил да был маленький сыночек Стэнли Троттер (Stanley Trotter). Было Стэнли за





Один из финальных роликов. Мой максимка безмерно счастлив - теперь он властелин мира и может переоборудовать мавзолей во все, что душе угодно. Скажем, в пельменную

вушки - Sawblades trap (Mercury Mirror с Env. Chamber + Impact Stress). Делает все, как в прошлый сеанс: похитил Mercury Mirror, добыл ЕС и IS, ну а результата нет - юзеру просто не предложат проделать подобный эксперимент. С другой стороны, могут и предложить.

Тут бы хотелось привести список рецептов для тех, кто не желает тратить кровные на "Pay"-кнопку. Но, увы, во-первых, обилие сего гарнира

просто устрашающее, а во-вторых, все рецепты задокументировать пока не получилось. Но вот несколько остро полезных (запомните - иногда у одной вещи может быть несколько рецептов) тиснуть надо.

* Sonic generator + AI Super Computer + Impact stress = Brain washer (Archives)

* Antique cannon + Environment chamber = Schematic station (Control room)

* Heavy rifle shooting range + Impact stress = Equipment storage rack (Barracks)

* Nuclear power station + Environment chamber + Centrifuge = giant magnet trap

* Crown jewels + Environment chamber = Gold enhancer (Strong room)

* Handgun cabinet + Centrifuge = Sentry gun

* Sentry Gun + Laboratory laser + Impact stress = Disguised Sentry Gun

* Chalk Board + Impact stress = Nuclear power generator

Мировое господство, готовь цветы, одень кружевное нижнее, я выезжаю!

Прежде, чем приступим, хочу оговорить несколько выстрадавших вещей.

Запомните - это не Dungeon Keeper, и за всю игру вы сможете об-



тридцатник, работал он в магазинчике у родителей. Нашел как-то Стэнли великий труд по гипнозу "The Art of Hypnosis" и существование его резко обрело смысл. Забитый человечек канул в небытие, и на свет божий явился архигипнотизер Месмеро Великий.

Telepathic mind control. Месмеро берет под контроль врага. Может не сработать, если у того высокий показатель Smart.

Willpower drain. У жертвы со свистом понижается показатель Loyalty.

The Butcher



Доктор Итан Эйша (Ethan Asia) был гениальным студентом. Отказавшись от престижной должности в знаменитой клинике, наш Айболит отправился в Папуа Новая Гвинея помогать слабым и убогим. Однако во время путешествия в одну из деревушек, где имела место пренеприятная катастрофа, у доктора случилась крупная проблема с поджелудочной железой. Страшно мучаясь, Итан имплантировал себе железу из подвернувшегося покойника. Жаль только, что покойник оказался людоедом, и на его железе лежало проклятие. И стал с тех пор Итан звать Мясником, благо

новоприобретенный орган требовал крови!

Facade of normality. Прикидываясь своим-в-доску, Мясник подкрадывается к врагу и начинает немилосердно его избивать.

Terror Tactics. Миньоны, находящиеся в радиусе действия способности, становятся нечувствительны к повреждениям, кроме тех, что наносятся непосредственно в контактом бою.

Lord Kane



Мистическая личность, вертящая вокруг своего тощего мизинца весь цвет европейской аристократии. Европейская же чернь лишь робко поквакивает при звуках его имени. Волдеморт на полставки.

Psychic terror. Враг начинает паниковать при виде узкоплечей фигуры мсье Кейна. Может не сработать, если у цели высокий показатель Smarts.

Smooth operator. Lord Kane уговаривает Justice-агентов расслабиться и получать удовольствие. Их показатель Heat немедля падает, и подопытный успокаивается. Впрочем, высокий показатель Smarts может вновь испортить всю малину.

Moko

Страж могил древнего города инков Мачу Пикчу. Душил всех охотников за

золотом почивших предков, покуда не отдал сверхъестественный долг перед родиной. Став впоследствии смертным, Мокко пустился в продолжительные странствия, затаив крупную обиду на весь цивилизованный мир.

Feral roar. Зычно ревет, предупреждая миньонов о приближении врагов.

Monkey pound. Моко лупит большой рука земля, от чего живым существам поблизости становится худо-худо.



The Matron

Добрая бабушка Эльза Краб (Elsa Krabb) работала в дурдоме. Добрая бабушка Эльза Краб случайно откушала экспериментальных таблеточек. И съехала Лиза с гор Разумности в бездну Совсем-не-Разумности, свято уверив в мощь электрошока. Увлелась. Там ее и застала комиссия, приехавшая выяснить, почему крошечная швейцарская деревушка тратит больше тока, чем весь Цюрих, вместе взятый.

Motherly Love. У находящихся поблизости подручных значительно ускоряется время перезарядки специальных способностей.

Electro-Shock Treatment. Бабулька сильно вредит вражескому Smart-показателю.

жить только два острова. Сие означает, что планировать самое первое свое лежбище нужно с учетом всех возможных комнат и мебели. Перестраивать комнаты дозволено, но подобные прорабские упражнения, начатые в разгар атаки, могут привести к истерически нежелательным результатам. Действительно большие размеры нужны Barracks, Trainer Room и (до поры) Generator Room. Те же Archives, Control Room, Staff Room, Messhall и Infirmary обойдутся более скромным размахом. Inner Sanctum, пожалуй, самая крошечная комнатка во всей игре. А вот для Laboratory жилплощади жалеть не стоит (но перегибать здесь палку тоже ненужно). Если на первом острове ассортимент лаборатории скромнен, то на втором в него войдет с пяток весьма массивных "микроскопов".

Ловушки несут смерть всему живому. Подчеркиваем - всему. Заманчиво забить коридоры какой-нибудь "Обидкой Прометей", но западне глубоко сферично, чья неосторожная нога наступит на триггер. Финал универсален.

АГЕНТЫ

Силы справедливости со всех сторон света. Все они обладают теми же основными характеристиками, что и миньоны: Health, Loyalty, Attention, Smarts и Endurance. Также у агентов имеется Status bar, объясняющий, чем агент занимается в данный момент. Агенты делятся на Pathetic, Poor, Good и Exceptional. Внешне это незаметно, зато, когда дело доходит до момента истины... Скажем так, разница между Жалким и Исключительным солдатом чувствуется в полной мере. Индикатор Heat (цветастое колечко у ног) сигнализирует, что именно агент нашел на нашем острове. Обычно синий, индикатор резко меняет колор на красный, стоит врагу обнаружить нечто неподобающее. Если агент покинет остров с высоким Heat, то ее показатель приплюсуется к глобальному Global Heat Level на WM.

Породы рядовых агентов:

Investigators & Agents - Простейший подвид врага. Не расстанется с верным фотоаппаратом. Хилы и ничтожны в бою, основной задачей ставят находку инкриминирующих улики: трупов, ловушек, камер наблюдения, немотивированных актов насилия. Накопив достаточный Heat, покидают остров, ставя на уши мировую общественность.

Burglars & Thieves - посланы украсть то, что ранее украли верные слуги гения (впрочем, денежные средствами тоже не брезгают). Если им это удастся, показатель Notoriety ощутимо снизится. С легкостью проходят через ловушки, шустро вскрывают дверь. А вот в бою без жалости на них смотреть невозможно.

Никогда не стройте электрогенераторы вплотную друг к другу, забывая все свободное пространство. Всегда оставляйте свободное место, дабы техники могли добраться до самых дальних батареек. Очень часто агенты, пробираясь на базу из-под земли, безжалостно крошат и ранят недоступные беззащитные конструкции, после чего скрываются восвояси

Воруйте на WM все предметы, кои сможете обнаружить. Не только сюжетные, любые. Самая невинная вещь может стать ключом к новым лабораторным разработкам. Если не заполучить иную безделушку, впоследствии можно лишиться целой гирляндой научных инноваций. Не смертельно, но обидно. К тому же, ценный лут обладает зоной положительного воздействия на миньонов: вблизи этих предметов у них повышаются основные показатели. Так, поставив пару таких вещей в людных местах (казарме или столовой), можно сократить число дезертиров.

Не надо благодушно принимать на веру информацию на WM. Если миссия требует 5 рабочих - возьмите 40. Подкрепите процесс десятком Military-миньонов, закиньте до кучи

Saboteurs & Infiltrators - пожалуй, одни из самых гадостных существ, копошащихся в низовьях EG-социума. Ненависть к ним к середине игры станет крепче кларковского Монолита. Взрывают ловушки и двери, портят дорогостоящие предметы домашней утвари, страстно любят уничтожать генераторы. Давить немедленно.

Soldiers - солдаты атакуют группами, в отряде может быть до восьми человек. Убийцы миньонов, к тому же обожающие врываться внутрь базы и хулиганить там дисциплину. Чем выше их Heat-показатель, тем отчаянней и злее быются. Обожают нападать на миньонов типа Social и Science.

Супермены

Практически бессмертны, обладают специальными навыками, способны убивать хенчменов, с легкостью убегают из тюрьмы, уничтожают рядовых миньонов пачками - это все о суперагентах. Читаем досье, запоминаем в лицо - как только видим - сразу правой в печень.

Mariana Mamba - S.M.A.S.H. Super Agent



Милovidная девушка с десантным ножом впечатляющих размеров. При виде ее оранжевого бикини миньоны спешно начинают ронять слюны и параметр Loyalty. Как и для всех суперагентов, первоочередной задачей Маринки является убийство самого Гения. Также она имеет навыки Saboteur и Thief.



Henchman. Агенты и суперагенты обожают появляться в момент свершения AoI, резко повышая риск миссии, а то и ломая начатую операцию.

Пытки. Одним только стулом в Armory дело не ограничивается. Каждый вид мучений воздействует на определенный параметр испытуемого - все те же Health, Loyalty, Attention, Smarts и Endurance. С развитием науки и техники пытать позволяют с помощью Library Bookshelf в Archives и Firing Range в Training Room. А уж когда в родной Злой Лаборатории объявятся иные приспособления... Жечь подмышку лазером, кормить плотоядных растений питательным мясом

Jet Chan - A.N.V.I.L. Super Agent



Сухонький, шустрый китаец. Скорость развивает Нео-подобную, верные миньоны практически не в состоянии по нему попасть. Обладает способностями Soldier и Thief.

John Steel - S.A.B.R.E. Super Agent

Мистер Джон Стил - сущая обаяшка, инкарнация Дж. Бонда, любителя взболтать, не смешивая. Обладает навыками Investigator и Saboteur, а посему умело взрывает казенное оборудование.



Dirk Masters - P.A.T.R.I.O.T. Super Agent

Гориллоподобный гуманоид, вооруженный двумя M60. В бою предельно опасен, обладает навыками Saboteur и Soldier.



Katerina Frostanova - H.A.M.M.E.R. Super Agent

Хорошая девочка Катя! А чем же она хороша? О, тов. Прохладно-ва может становиться частично невидимой, проникать в самое сердце Злой базы и устраивать там сабантуй с выносом и фейерверком. Обладает навыками Soldier и Infiltrator.





Пример девелоперской подл... изобретательности. Я только что выудил генетический образец Дирка Мастерза, этого мерзкого суперагента, но успешно исследовать добычу невозможно. Не хватает Bio-Tanks

пойманных суперагентов - доктор Зло был одобрил.

Security Desk. Необходима четкая структура. Пусть за безопасность внутренностей базы отвечает один пост, за порядок в надземных постройках - другой. Позже открытия позволят строить более мощные камеры и громкоговорители. Полезно сделать несколько Security Desk для наблюдений за труднодоступными участками острова. Ближе к середине (про финал вовсе не говорим) вы должны всегда заранее знать, где появится враг. Поверьте, на собственной шкуре изучено

Не забывайте помечать агентов: кого нужно убить, кого - поймать и т.д. Ваши миньоны не обращают ни малейшего внимания на бродящего под самым носом безарыльного врага. Оппонент же неторопливо взрывает, ворует, хулиганит... Прелести Indirect Control.



Миссия

Objective I - Evil Intentions

Берем резкий старт - повышаем количество рабочих до пяти. Вражьи морды, вяло ковыряющие песок неподалеку, атаковать не будут. Вообще. На протяжении всей первой миссии они будут вести себя скромнее монашки на оргии, так что начинать копить основательный стартовый капитал нужно уже сейчас. Только учтите - со старта Objective II зычно аукнется резко подскочивший Heat.

1. Построить Казармы, хотя бы одну Кровать и Шкафчик. Каждый

шкафчик дает плюс к максимальному числу миньонов. Покуда стоит довести число 25-35. Налеем на шкафы, кровати экономим - хватит и пяти.

2. Построить Control Room. Строим по одному Control Console и Memory Bank. Саму комнату стоит разместить в глубине базы, супротив предварительно выстроенного коридора: так хватит места для парочки ловушек (на случай гостей) и огнетушителей (впрок).

3. Неподалеку пасется отара enemy agents. Истребить. Единственная сложность состоит в том, чтобы не промахнуться, натравливая Henchman на жертву. Когда первый агнец откинет невинные копытца, будет дана возможность строить Freezer, куда миньоны самостоятельно складывают усопших.

4. Пленить гражданское лицо (даму постбальзаковского возраста). Жертву желательно случайно не убить (до допроса, разумеется). Впрочем, если она скончается, вскоре на остров пришлют еще. Наконец-то дадут построить Armory. Сколотим три cells (на черный день) и столько же "шезлонгов-для-допросов".

5. После допроса несчастной у нас наконец-то появится Valet - первый социальный миньон.

Objective II - Head of the Underworld

Итак, теперь Злой Гений может создавать Training Room. К тому же (надемся) у нас имеется капитал, накопленный в предыдущей миссии. Агенты уже пытаются показывать

Словарь «Freaks»



Для производства этих славных ребят вам потребуется наличие Bio-Tanks и как минимум один Bio-Chemist. После обретения выше перечисленного проведите исследование (Bio-Tanks + Centrifuge + Impact Stress). Теперь, прикажите миньонам достать из Freezer room труп и кинуть его в Bio-Tanks. Вот так на свет появится Freak. Тупая, крайне агрессивная синюшная тварь. Не может восстанавливать повреждения, зато обладает чудовищной силой и атакует агентов автоматически, без всяких tag'ов.

резцы, но это пока молочные, неровные зубешки. Только пока. Стоит швырнуть по пятку миньонов (сойдут и рабочие) в три-четыре сегмента WM. Для начала можно тряхнуть Сайберию, Японию и Китай. Главное - не увлекаться чрезмерно. Пускай миньоны воруют, занявшись Plotting'ом у них еще будет время. На WB начнут появляться заложники Military и Science разновидности, для поимки которых потребуется 4-5 рабочих, но лучше все-таки отправлять по десятку. Торопиться не надо. Чрезмерный набор скорости приведет к катастрофе - Хорошие и Справедливые снесут все. Напроць.

1. Построить Inner Sanctum и оборудовать ее приличествующим образом. Поместите IS как можно дальше от входа в базу. Не стоит играть на нервах у мирового сообщества - оно только и ждет момента для гадючьего укуса.

Задачи со второй по четвертую весьма похожи друг на друга: в разных частях света нужно схватить по местной шишке преступного мира, и приволочь ее пред светлы очи Злого Гения. Для их захвата требуется коллекция миньонов (пяток Valet, Technician и Guard). После каждого захвата боссы идут напрямую в Inner Sanctum и садятся за предварительно отстроенный Conference Table.

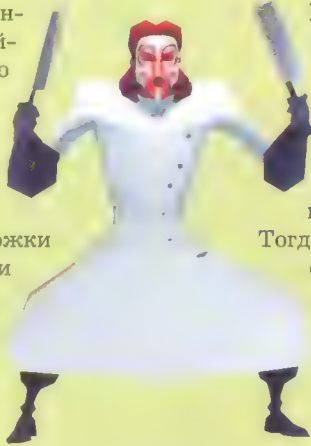
5. Захватить Nikita Leonov, the notorious butcher of St. Petersburg. Ни больше, ни меньше. Сам Никита отчего-то выглядит сущим негром, с круглой "афро" (куда воткнуто нечто вроде



пластиковой вилки) и двумя катанами за спиной. Никитушка астмой в детстве явно не страдал, так что для его уговора стоит подключить подручного (или подручных, если вы не смогли сдержаться и накрутили Notoriety). Допрашивать однофамильца великого русского актера придется необычным манером. Отконвоируйте его в Messhall (вы ведь уже построили, да?) и засуньте в миксер (щелкните на клетке "допросить", а затем укажите на данное кухонное приспособление). Mixing bowl - часть messhall counter, так что тут все просто. Ник все-все поймет.

6. Отловить мистера Nigel Ewing, the former CIA agent. Малец попался из зубастых. Просто так его не найдешь - сначала надо набрать 75 Notoriety. Рано или поздно он объявится. Если нет - пускай миньоны "позамышляют" в North Africa и Middle East. Обнаружив Найджеула, не стоит немедленно бросаться исполнять команду "Фас!". Наделайте ловушек, наплодите побольше Guard. После захвата Ewing придется серьезно подраться.

7. Мсье Bob "Barking" Caine собирается выяснить, чьи в лесу шишки. Боб настаивает, что его. Мы категорически не согласны. "Тавкало" примется засылать на базу собственных миньонов - суровых парней, любящих немотивированную агрессию. Скорее всего, они прорвутся на базу, где попрыгают на заготовленных триггерах-ловушках. Подручные не должны сидеть без дела - отправляйте их в атаку. К слову, в данной ситуации очень подойдет Red Ivan. Правда, он со своим гранатометом может попортить весь праздник: после его выступлений частенько приходится заниматься починкой базы. Но издержки есть издержки. Как ни странно, бывает удобно выполнить какой-нибудь AoI перед самым штурмом. Оскорбленный альянс высаживает десант и зольдаты стелкиваются нос к носу с эсками Боба. А они друг дружку остро не любят. Грызутся до конца.



Objective III -

Better Living Through Chemistry

Новые заложники, требующие для захвата целую икебану миньонов. Новые комнаты. Новое оборудование. Наконец-то выдадут лабораторию. Действительное Начало.

1. Выкрасть из Токио Research Machine. AoI как AoI, вот только последствия весьма и весьма.

2. Выкрасть на выбор три Experimental Apparatus - Centrifuge, Impact Stress Analyzer или Laser. Принципиального выбора нет. Можно посоветовать взять Центрифугу - тогда можно



World Map. Обратите внимание на точку в Центральной России. Именно там можно украсть замечательный Sonic Generator

будет скоренько заполучить Sentry Gun. Следует сотворить парочку-другую Scientist.

3. Начинаются обещанные последствия. Скупердья из Forces of Justice жаждут получить Research Machine назад. Поэтому начинают высаживать на остров солдат, воров и саботажников. Мило, но микстура находится вмиг. Облапошите сопляков.

Всучите им Fake Research Machine (она появляется в списке доступных предметов). Как это сделать? Просто. Можно, разумеется, отгрохать крошку-лабораторию у самого входа на базу и выставить подлог для обозрения.

Тогда любой вор ее утащит. Но есть угроза того, что коллега Гаррета захочет спереть из закровов родины что-нибудь еще. А это уже некрасиво. Так что проще всего выстроить Top Side Shack (дверь не нужна), и поместить туда FRM. Все получится само собой.

Тогда любой вор ее утащит. Но есть угроза того, что коллега Гаррета захочет спереть из закровов родины что-нибудь еще. А это уже некрасиво. Так что проще всего выстроить Top Side Shack (дверь не нужна), и поместить туда FRM. Все получится само собой.

Objective IV - Loot and Pillage

Тут же появляется и Objective V, но пушай полегит, никуда не денется.

С этого момента, начинается веселая, полная сюрпризов, жизнь. Необходимо держать приток миньонов на высоком уровне. Нужно натренировать Spin Doctors и Mercenary - желательно 5-7 в каждой категории. Озабочьтесь несколькими Sentry Gun. Помните - десанты будут высаживаться достаточно часто, причем в их составе будут преимущественно солдаты и саботажники. К тому же, к этому моменту уровень Notoriety подни-

мется до известных высот, что привлечет внимание суперагента. Скорее всего, это будет Mariana Mamba.

1. Выкрасть, как минимум, 4 из 6 uber-loot по всему земному шару. Торопиться, опять же, не следует. Если лут не появляется - вполне можно поискать его Plotting'ом. Собрать можно: Ark of the Covenant (Афганистан), Excalibur (Европа), Samurai's Armour (Дальний Восток), Mummy Case (в районе Египта), Million-dollar Bill (США, восточная часть) и Eiffel Tower (Европа). Как только добываем uber-loot, тут же прячем его в самый охраняемый и труднодоступный кусочек базы. Конечно, у uber-loot тоже есть благотворный радиус воздействия, и разум подсказывает поместить его куда-нибудь к миньонам поближе, но worry врага не дремлют. И если им удастся выкрасть краденное, то сокровище придется вновь... кхм, отворовывать назад, да и Notoriety пострадает.

2. Украв все, что можно (мы бы посоветовали действительно украсть все шесть предметов) нужно заняться прибылью. Точнее убедиться, что каждую минуту на счет падает \$10 тыс. Отрядите миньонов в денежные зоны (Европа, Китай), не забывая поставлять свежие силы, в случае потерь. Невредно будет также привлечь henchmen, с которыми все пойдет быстрее и безопаснее. По прошествии пяти минут все закончится.

Objective V -

Masterplan Machination

Миньоны, миньоны и еще раз они же. Тренируйте. Запрягайте лабораторию вовсю. Постарайтесь изобрести (если уже не) продвинутую версию шкафчиков (+популяция) и ядерный генератор для Power Plant. Суперагенты начнут проявлять завидную



Minion Management. Как видите, денег много, а вот с высокоуровневыми слугами проблемы...

настойчивость, рядовой состав тоже не будет сосать лапу. Жадные когти врага не раз (и не два) протянутся к горлу Гения, а о саботажниках и говорить не хочется. Стоит окружить базу домиками Top Side Shack (внутри можно устроить Freezer). Они недешевы, но способны отвлечь внимание сил правопорядка, тем паче, что между домиками так удобно ставить Sentry Gun. Каждый агент (особенно вор и инфильтратор) считает делом чести взлезть в запертый Top Side Shack. Таким образом, оборона базы получит фору.

1. Существуют три основных замысла (даже не замысла, а так - эмбриона) для создания оружия Судного Дня. Саму информацию дозволено получить следующим образом: пытая пойманных агентов, совершая AoI (есть вероятность, что по завершении выдадут искомое) или выискивая характерные миссии на WM. Проще всего выбивать информацию из агентов. Не из всяких - носители знания помечены особыми символами, такими же, как те, что отображены в Mission Goals, так что проблем не будет. Хватаем агента, пытаем - он все рассказывает. Со спецмиссиями посложнее: они требуют кровных миньонов, и всегда сложны в исполнении. Стоит укреплять отряды подручными.

2. Достичь ранга Notoriety Insane (200). Выполнять до упора AoI - и дело в каске.

Далее нам предлагается отправиться на второй остров. База начинает эвакуироваться, все украденные предметы пакуются и уносятся прочь. Гений уходит последним. Если вы прикажете ему уйти раньше времени, то все, что осталось за могучий спиной аватара, сгинет без следа. Перед путе-

шествием крайне настойчиво советуем накопить под полтора-два миллионов вражеских рублей. И иметь пяток миньонов высшего уровня, каждого типа.

Помимо основных заданий есть дополнительные, необязательные, но крайне занимательные. Пара выдается на первом острове: собирание кусков тотемного индейского столба и клонирование себя любимого. Фрагменты столба изыскиваются на WM. Всего кусков четыре, а после сборки (поместить рядышком - сами склеятся) они образуют отменный артефакт, обладающий полезным и обширным ареолом. Клонирование аватара осуществляется: а) похищением Cloning Machine (миссия на WM); б) собственно в процессе клонирования. После этого клон стоит отдать на убийство врагу, но не просто рядовому, а специалисту. Тогда Heat (но не Notoriety) во всем мире резко опустится, и враг немного успокоится.

Objective VI - Road to Doomsday

Новый остров - новая база. Места побольше, чем на старом месте. Немедленно приступаем к постройке основных комнат, игнорируя агентов - в первые минуты их активность будет минимальной. Зато потом попрут массово.

1. Строим лабораторию. Обнаруживаем, что добрые разработчики выдали нам в руки карт-бланш на закупку нескольких новых приборов, а это значит, что научная мысль вскоре получит стимул. Задача проста - выкрасть из Сибири (станция Severnaiya) Codex of Knowledge, заключающий в себе Большой Секрет, который позволит раскрыть один из трех вариантов оружия Судного Дня. Все довольно просто - AoI-миссия. Вот только плата за сме-

лость будет немаленькая - агенты становятся все опаснее и опаснее.

2. Выкрасть наемного ученого, дабы он расшифровал кодекс. Доставить старичка - дело плевое, но его киднеппинг провоцирует частую высадку десанта. Дедушку отчаянно хотят убить. Не забывайте про Sentry Gun, выставите у входа хотя бы квартет мишек. Когда ученый расшифрует Кодекс, ему неожиданно придет в голову шальная, но в целом верная, мысль, что вы - Зло, причем Зло практически абсолютное. Ветеран захочет пересмотреть взгляды на жизнь и рванет к выходу. Дохтура следует наказывать.

3. Ныне, миряне, требуется выбрать, какое из трех Doom's Day устройств ближе вашей злой душе и провести исследование. Стандартная research-операция. Пару минут - и готово.

4. Построить шахту для ракеты. В центре вашей базы имеется жерло потухшего вулкана. Вы ведь не думали, что оно тут для красоты? Строим шахту и долго-долго ждем, когда процесс закончится.

Ближе к финалу, когда Судный День начнет маячить у горизонта, а Notoriety исчисляться сотнями, выдадут лицензию на суперагентов. К каждому - свой рецепт.

Так для устранения Мамбы, ее нужно просто усадить на infirmarystул (единственная проблема - в том, что стул нужно изобрести, и вполне возможно, что вам это сделать не дадут). Тов. Прохладнова требует к себе значительно большего внимания: на WM зажжется огонек-миссия, где нам придется добыть любимого плюшевого мишку Кати. А потом порвать его в присутствии агента, нанеся бедняжке тяжкую психологическую травму. Для Jet Chan понадобится провести сложную комбинацию, состоящую из похищения его бывшего сенсея, пытки дедушки с последующим безжалостным избиением Чана на татами в Training Room. Ну а для избавления от мистера Мастера придется добыть анализ его ДНК (на территории США появится характерное задание и провести исследование посредством Bio-Tanks (и только ими).

Objective VII- Global Chaos

Создание ракеты. Для этого требуется собрать необходимые материаль-



лы и разместить в странах мира своих дипломатических представителей. Агенты, меж тем, окончательно поняли, что шутки окончились, и начинают вести себя как шкодливые гимназисты. Суперагенты (полный набор) тем временем без устали высаживаются на остров. Тоже хотят поиграть.

1. Для изготовления деталей ракеты требуется особый материал. На WM появляются характерные точки-миссии, приступить можно немедленно. Учтите - удачная операция награждает нас специальным "ящичком". Для каждой детали ракеты нужно пять ящичков. Heat полезет вверх неимоверно, но тут уж ничего не попишешь. Агенты прут со всех сторон, так что не давайте миньонам отдыха. Henchmen (к этому времени у вас их должно быть, как минимум, четверо) пускай дежурят на базе: они - последняя линия обороны. Когда части будут собраны, враг немного притихнет.

2. Каждый альянс высадил на остров своего дипломата. Их надо отловить и допросить. А затем всунуть в руководство альянса собственного лапшеразвешивателя. Если на WM не появляются характерные задания, просто прошерстите ее Plotting'ом. Миссия требует наличия одного дипломата, причем лучше снабдить его помощниками: подойдут несколько Military-миньонов или подручных. Немного терпения - и наши люди везде и всюду.

Objective VIII - Doomsday Beckons

1. Выкрасть чертежи ракетного двигателя, что в Касабланке. Все та же стандартная AoI, вот только сам чертеж поступает непосредственно в царственные палаты Злого Гения, причем гордого носителя коробочки очень любят убивать агенты. Если совсем не повезет - они украдут чертежи обратно. Так что обеспечьте прикрытием гонца, на всякий пожарный.

2. Необходимо выяснить, как, собственно, построить спутник, способный организовать Судный День. На выбор предоставляется следующие варианты.

Во-первых, к нам на остров заманили советского космонавта. Его следует поймать, пытать и расколоть.

Во-вторых, можно выкрасть и исследовать деталь инопланетного ко-

рабля, шмякнувшегося в пыльных степях Американщины.

В-третьих, выкрасть (опять) необходимые части спутника у S.A.B.R.E. и A.N.V.I.L.

Что выбрать? Дело вкуса. Мучить коллегу Юрия Алексеича придется необычным способом: необходимо сделать упор на Health, Attention и Smarts. К примеру, Здоровье снимается тем же Пыточным Стулом, Attention сильно страдает от Greenhouse, а Smarts бухается на колени замечательным Brain Washer. Учтите, что пока космонавт находится на базе, H.A.M.M.E.R. будет постоянно высаживать своих лучших солдат и ветеранов.

Похищенная элиеновская деталька требует тщательного исследования в лаборатории. Пока ученые с ней колуается, P.A.T.R.I.O.T. неожиданно закатирует истерику и примется штурмовать остров толпами агентов.

Миссии же с S.A.B.R.E. и A.N.V.I.L. - все тоже AoI-подобие.

Objective IX. Evil Ultimatum

Осталось чуть-чуть.

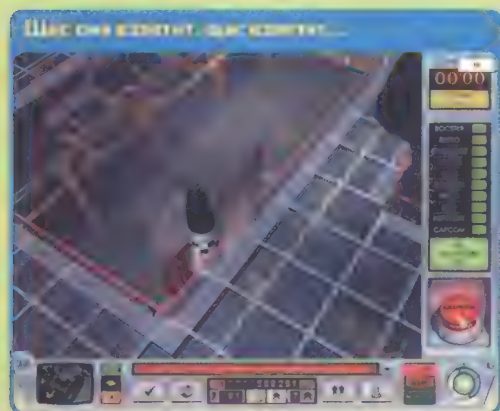
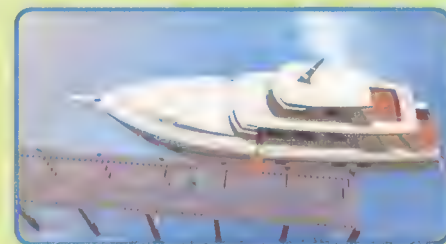
1. Перед сборкой ракеты необходимо проверить двигатели: они должны бесперебойно работать в течение минуты. Необходимо убедиться, что в шахте достаточно миньонов, иначе Engines потухнут. В процессе работы двигатели пламят огнем, исторгают молнии - верные соратники гибнут пачками. Свежие миньоны обязаны прибывать постоянно. Удостоверьтесь, что входов в шахту предостаточно, если что - снесите мешающую мебель. Отмените все насущные дела - постройки, операции на WM. Сейчас не до этого. Пусть слуги текут толпой. Учтите, погибнет множество Science-работников, наверняка среди них окажутся несколько ученых старшего уровня.

2. Все прошло успешно, и осталось лишь пара штришков. Возвести пяток телебашен, отгрохать в Inner sanctum TV-студию и сообщить мировому сообществу, кто теперь хозяин мира. Мировое сообщество нас не поймет, а башни замыслили уничтожить. Пока злой гений вещает, стерегите их. Учтите: теперь, когда Notoriety практически максимален (если уже не), придется жарко. Стройте Sentry Gun, держите henchmen рядом - финал близок.

Objective X - Take Over The World

Все. Финал. Титры. До конца которых еще надо дожить. В правом верхнем углу монитора появится таймер обратного отсчета. Тик-так. Агенты поднимаются на последний и решительный. Надеюсь, вы готовы? Отзовите все и вся с WP, прочистите ловушки и скрестите пальцы на ногах - сейчас начнется карнавал. Враги лезут из всех щелей - ветераны, солдаты, саботажники. Держите Henchmen под боком - пускай они костями лягут, но супостата отутюжат. Десяток-другой минут, и мир - в заднем кармане фартука.

З.Ы. Да, тут вот некоторые товарищи жалуются, дескать, 100 миньонов мало и ваще... Заходим в Dynamics Resources, оттуда следуем в Config, и вот мы уже препарируем файл popoulution.ini. Супротив "MaxPopulation = 100", меняем эти самые "100" на что-нибудь более внушительное. **H**



Маленькие тайны большого футбола

Почему у голландских детей такие большие уши? Потому что родители у пограничного забора поднимают своих мальчишек за уши и при этом говорят: "Посмотрите на немцев, они уже три раза были чемпионами мира".

Анекдот

Если вам кажется, что вы постигли все тонкости FIFA Football 2005, то, скорее всего, вы ошибаетесь. На самом деле в этой игре таится столько фишек, что просто диву даешься: 62 трофея, 80 скрытых сюрпризов и 30 стадионов. Из этой статьи вы почерпнете несколько практических советов, которые, надеемся, подтянут вашу технику, подкуют в плане тактической выучки и помогут вам одолеть компьютерного противника на самом высоком уровне сложности.

Тактика решает если не все, то очень многое

Перед началом матча стоит выяснять расстановку игроков противника. Делается это в специальном, всплывающем на экране монитора меню, которое предшествует началу трехмерной трансляции матча. На схеме футболисты представлены разноцветными кружочками, соответствующими четырём базовым классам: вратарь, защитники, полузащитники и нападающие. Изначально компьютером задано тактическое построение, по которому ваша команда чаще всего играет в реале. Не забывайте, что не схема должна править футболистами, а наоборот — игроки должны подстраивать схему под свои возможности и умения. Если в вашей команде есть пара классных крайних хавбеков-бегунков, то внесите соответствующие коррективы в выбранную вами модель построения. Если вы не способны наскрести двух толковых нападающих, то зачем ставить на позицию форварда номинального полузащитника? Лучше усилить им середину поля. В первую очередь помните о людских ресурсах, а уже потом о схеме.

Доступны следующие построения команды: 3-4-1-2, 3-6-1, 5-4-1, 3-4-3, 3-5-2, 4-3-3, 4-4-2, 5-3-2, 5-2-3, 4-5-1, 4-1-2-1-2, 4-2-3-1, 4-3-1-2 и 4-4-1-1.

Подробно расписывать плюсы и минусы каждой схемы не представляется возможным: футбольные гуру написали об этом множество пухлых книжек, но так и не нашли лучшую. Не стоит забывать, что перед нами спортивный симулятор, где главная роль отводится не статистическим показателям виртуального игрока, а вашему умению ловко управлять им на поле. Главное, помнить несколько прописных истин. Во-первых, разрыв между

линиями не должен быть слишком большим, иначе противник будет перехватывать львиную долю ваших пасов. Во-вторых, во время зарождения атаки ваша полузащита должна использовать всю ширину поля, умело сочетая короткие и длинные пасы. В-третьих, будьте предельно аккуратны со схемами с единственным нападающим. В таком случае с форвардом должен соседствовать атакующий полузащитник. Это нужно для того, чтобы было с кем сыграть в короткий пас и начать атаку вторым эшелонном. Впрочем, решающее слово должно оставаться только за вами. Если вы чувствуете в себе силы одним-единственным форвардом "накрутить" несколько защитников соперника, то почему бы не попробовать и такой вариант. В конце концов, FIFA Football 2005 — это продукт, внушительная часть которого живет по аркадным принципам.

Управление трехмерной трансляцией матча

Итак, прозвучал свисток и побежали первые секунды поединка. Сперва разберемся с тем, какими кнопками можно настроить отображаемую на экране монитора картинку на подходящий лад.

- Esc** Пауза, выход в основное меню
- 2** BROADCAST (камера вещания)
- 3** END TO END (расположение камеры вплотную к игроку)
- 6** ACTION (динамическая камера)
- 8** SIDELINE (камера на боковой линии)
- 9** Включение/отключение радара

Теперь перейдем к клавишам, которые непосредственно участвуют в игре.

Игра в нападении

- Стрелки** Движение игроков
- Shift** Проброс мяча себе на ход
- Shift + стрелки** Финты
- A** Навес, пас верхом
- S** Пас
- D** Удар

- W** Пас на ход
- Q** Игрок открывается
- E** Ускорение (необходимо удерживать)
- Z** Управление другим игроком или же переключение между игроками

Игра в защите

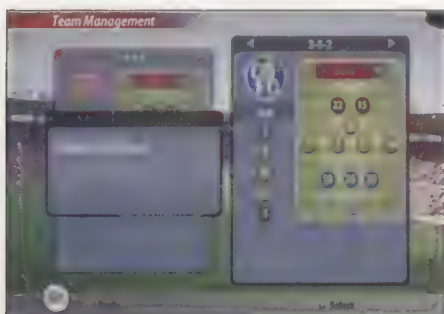
- Стрелки** Движение игроков
- Shift** Проброс мяча себе на ход
- Shift + стрелки** Финты
- A** Подкат
- S** Поменять игрока
- D** Аккуратный отбор мяча (работает вблизи игрока соперника)
- W** Игра вратарем на выходе
- E** Ускорение (необходимо удерживать)
- Q** Позвать на помощь второго защитника

Специальные финты



Нападающий "Челси" Дрогба сблизился с вратарем, вынудил его броситься ему в ноги и внешней стороной стопы аккуратно послал мяч в угол ворот

- Shift + ↓ + вперед** — финт Зидана с разворотом на 360 градусов
- Shift + ↓** — подбросить мяч вверх (хорошее средство от подкатов)
- Shift + C + ↑ + ↓** — обманное движение + проброс мяча ногой себе на ход в сторону
- Shift + C + ↑** или же **Shift + C + ←** — обманное движение в стиле Роналдо
- Shift + C + ← + ↑** — откат мяча назад + проброс мяча правой ногой через левую
- Shift + C + ↑ + ↑** или же **Shift + C + ↓ + ↓** — обманное движение + игрок убирает мяч вправо или влево
- Shift + C + ← + ↓** — откат мяча назад + проброс мяча дальше себе на ход



C + D – ложный замах
 Q + D – перебросить мяч через вратаря (работает только при выходе один на один)
 Q + W – верховой пас на ход
 E + D – мягкий удар поверху на точность (лучше всего применять при выходе один на один)

Стандартные положения Угловые

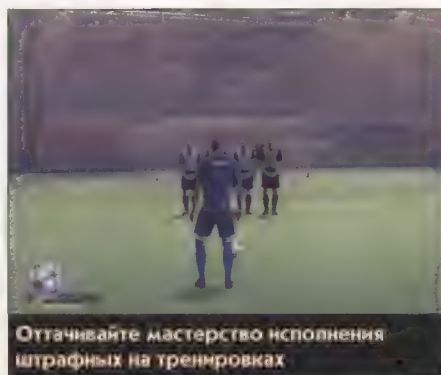


Перед началом исполнения углового игра предложит три доступных способа: закрутка мяча на дальнюю штангу, закрутка мяча на ближнюю штангу и управляемая подача. Выберите понравившийся вариант и нажмите D. На поле появится специальная метка, обозначающая примерное место приземления пущенного вами мяча, а также ваши игроки, помеченные цифрами 1, 2, 3. Выберите адресата передачи: для подачи на единичку надо нажать на D, на двоичку – A, а на троичку – W. Если никто не помешает мячу добраться до намеченной цели, то ваш игрок самостоятельно решит, как ему лучше им распорядиться, — подставит под него голову или ногу.

Штрафные удары

Если до ворот соперника слишком далеко, вы попросту пинаете мяч. Если достаточно близко, можно либо навесить на одного из игроков, либо прицельно ударить по воротам. Первый вариант по исполнению аналогичен угловому. Второй выполняется в четыре приема:

➤ нужно точно прицелиться при помощи появившейся на экране специальной метки. Чем дальше удалена точка прицела от вратаря, тем лучше. Не забывайте при этом о мешающей стенке;



➤ лучше подкрутить мяч в противоположную сторону относительно того места, где бы вы хотели увидеть его приземление (Shift + стрелки);

➤ требуется определиться с силой наносимого удара. Нажмите кнопку D и внимательно следите за появившимся внизу мяча ползунком. Самый идеальный вариант, когда шкала заполнена на 2/3 или 3/5 части от ее общего размера. Чем дальше забежал ползунк, тем менее точным окажется удар;

➤ нужно попасть появившейся внизу маленькой зеленой стрелкой в центр зеленой области. Именно она отвечает за точность исполняемого удара.

Пенальти



Назначаемые пенальти – чистой воды лотерея. Угадать, куда ударит ваш соперник или же в какую сторону метнется вратарь противоположной команды, практически невозможно. Впрочем, есть пара маленьких хитростей.

Когда пенальти пробивается по вашим воротам, внимательно следите за тем, какой ногой игрок противника собирается нанести удар. Обычно находящиеся под управлением искусственного интеллекта футболисты предпочитают использовать внутрен-



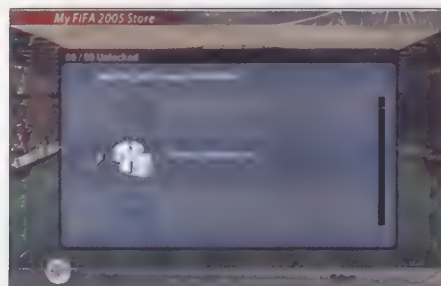
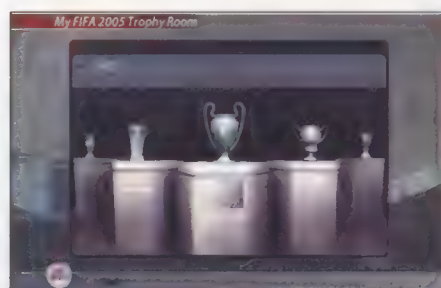
нюю сторону стопы (хотя встречаются и исключения из данного правила). Следовательно, пущенный таким способом мяч полетит в противоположную ногу бьющего сторону. Незамедлительно прыгайте в этом направлении с зажатой кнопкой A. При наличии хорошей реакции, таким нехитрым образом вы сможете отразить примерно 60 процентов наносимых ударов.

Забить свой пенальти тоже проблема, но не такая серьезная, как отразить. Нажмите на отвечающую за силу удара кнопку D и не дайте расположившемуся под фамилией игрока ползунку доползти до красной линии, иначе мяч улетит на трибуны или же ударится об штангу. Лучше всего метить в так называемые «девятки» – верхние углы. Вратарь соперника способен дотянуться до них только в самых редких случаях.

Трофеи и бонусы

Теоретически, игру можно считать пройденной, если в вашей комнате трофеев будут заняты все 62 поста-мента. FIFA Football 2005 отличается от своего прошлогоднего собрата внедрением системы накопления призовых очков. Чем больше вы их заработаете, тем больше вы откроете скрытых сюрпризов.

H



На заметку ЦЕЗАРЮ



Hoc fac et vinces
(Сделай это, и ты победишь)

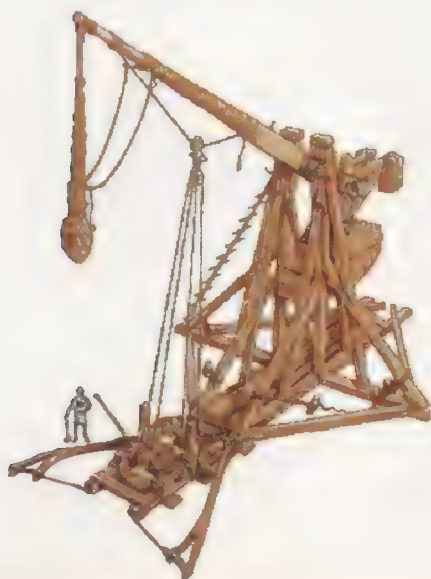
Игры серии Total War относятся к той редкой в наши дни категории стратегий, в которых нет готовых рецептов достижения успеха, но есть масса тонкостей, которые нужно знать для того, чтобы грамотно планировать действия. Вот об этих тонкостях и поговорим.

Настройки и управление

В третьей части изменилось управление камерой и раскладка клавиатуры, поэтому советую заглянуть в настройки. Из трех предлагаемых камер я остановился на RTS-камере, поскольку она способна подниматься выше других, что полезно при массовых сражениях. Кроме того, неплохо было бы перенести кнопку паузы куда-нибудь поближе (я назначил паузу на Z). Некоторое время придется привыкать к тому, что выделение юнита выполняется левой кнопкой, а правая предназначена для отдачи приказов. Полезно также порыться в файле preferences.txt, где можно поправить некоторые вещи, для которых "забыли" нарисовать кнопки. Ограничение на количество юнитов на поле боя уже точно нужно снять (строка UNLIMITED_MEN_ON_BATTLEFIELD), иначе подкрепления придется вводить в бой частями.

Настоятельно советую оставить те графические настройки, которые рекомендует игра. Разница на глаз малозаметна, а драгоценные кадросекунды следует беречь, особенно когда на поле боя сталкивается более двух-трех тысяч воинов. Попытка же взять общий план масштабной битвы при максимальной детализации способна серьезно напрячь даже очень навороченный комп.

Обязательно включите десинхронизацию анимации - очень добавляет кинематографичности.



Менеджмент городов

Победа на фронте куется, как известно, в тылу, так что заботиться о надлежащем состоянии казны и порядке в городах истинный стратег обязан собственноручно, не полагаясь на AI. Выполнение нескольких простых правил поможет вам обеспечить армии достойное финансирование.

Каждый прибрежный город должен иметь порт. Морская торговля - это наиболее мощный источник золота, поэтому основой вашей экономики должны стать именно порты. Из этого правила следует, что не стоит ссориться с тем, с кем не собираетесь воевать в ближайшее время. Альянсы заключать не обязательно, а вот торговые соглашения пригодятся.

Города, которые не имеют выхода к морю, не следует растить выше уровня Large Town. Это правило вытекает из системы распределения расходов на содержание армии. Населенным пунктам с высшим статусом вменяется больший процент издержек на содержание армии. Континентальные города, получая статус City, как правило, становятся убыточными, что приводит к увеличению параметра unrest, а это чревато восстаниями. Впрочем, если вам нужна опорная крепость или город, в котором будет пополняться экспедиционный корпус, этим правилом можно пренебречь.

На каждые три-четыре города надо иметь один с усиленным гарнизоном. На протяжении всей компании

Манипулярное построение римского легиона. Впереди рассыпью велиты, далее в шахматном порядке манипулы гастатов и принципов. Позади всех сплошной линией - триархии. На флангах - конница. Универсальный и почти неуязвимый строй, способный в считанные минуты перейти от обороны к атаке и наоборот





Так понятнее, почему нельзя на фалангу в лоб лезть!

то тут, то там будут возникать группы повстанцев и беглых рабов. Эти бандформирования не представляют существенной военной угрозы, но их скверная привычка торчать возле рудников и деревень или блокировать торговые пути вредит казне. Поэтому следует иметь наготове мобильную группу для пресечения бандитизма.

Бой в поле

Строгое удержание строя, своевременное маневрирование и надежная защита флангов и тыла - вот три кита, на которых покоится победа в полевых сражениях. Если какой-то из ваших юнитов атаковал противника и обратил его в бегство, не позволяйте солдатам преследовать бегущих, разрушая строй всей армии. Преследование противника должны осуществлять специально предназначенные конные части или боевые псы, находящиеся на флангах или в тылу армии. Юниты же основного строя должны оставаться в строю, прикрывая друг друга фланги. Строй противника следует растаскивать группами легкой пехоты или конницы типа велитов, иллирийских наемников и прочих специалистов в копьеметании. Если вашу пехоту атаковали стрелки противника, следует немедленно остановиться, выполнить оборонительное построение и ждать, пока конница отгонит стрелков. Гнаться пехотой за скирмишерами - верх глупости: догнать их нереально, а они

только и ждут, чтобы ваши воины перестали закрываться щитами и стали легкой добычей для дротиков и копий. Даже если нет прикрытия, можно просто переждать за щитами, пока у них не кончится боезапас (как правило, 10-15 залпов). Щиты в Rome:TW снижают эффективность стрелков в разы.

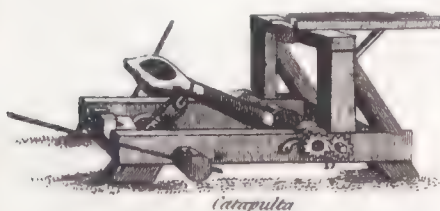
Пару слов о лучниках. Во-первых, они не должны следовать вплотную за пехотой. Дистанция должна быть равна примерно пяти шеренгам, иначе лучники вплетят залп в спину своим же. Не стреляйте огненными стрелами на большие расстояния: кучность и точность залпа при этом малы, а урон ничтожен. Зато по набегавшему противнику следует бить огненными стрелами в упор. Пожалуй, только тяжелая конница не повернет обратно в панике, когда в одно мгновение выкашивается половина воинов.

Конница, особенно легкая, не должна вязаться в ближний бой. Действовать надо по принципу "удар - отскок", используя мощный натиск (charge). Учтите, что в Rome:TW даже легкая пехота, оснащенная копьями, способна нанести существенный урон любой коннице. Не увлекайтесь колесницами и слонами: они больше экзотика, чем реальная боевая сила. Не набирайте крестьян: они не умеют держать строй, поэтому даже на пушечное мясо не годятся. Найдите лучше варваров. Никогда не атакуйте фаланги в лоб. После патча 1.1 пробить их строй не в состоянии даже слоны.

Напоследок о тонкостях управления римской пехотой. Почти вся римская пехота имеет на вооружении пилумы, метательные копья с длинным наконечником, похожим на гвоздь. Урон от пилумов больше, чем от мечей и даже серьезнее, чем от большинства стрел, поэтому использовать их надо обязательно. Происходит это так: бойцы останавливаются, прячут мечи, достают копья и по команде бросают их. Поскольку дальность броска небольшая, а времени на подготовку уходит прилично, то залп надо планировать загодя. Поэтому запомним основные правила применения римской пехоты. Во-первых, сближение с противником следует производить в оборонительном режиме и активированной команде "стрелять по собственному усмотрению". Тогда при атаке противника просто останавливаем свой строй и ждем, когда враги огребут град пилумов и побегут обратно. Во-вторых, перед броском в рукопашную обе команды надо отменить, чтобы максимизировать натиск. В-третьих, при прямом приказе атаковать противника бойцы



Обороняющиеся выставили в надрывные башни велитов. Придется брать стену



Catapulta

производят один залп и бросаются в рукопашную. Если у вас другие планы, либо прикажите вступить в ближний бой, зажав Alt, либо распорядитесь встречать врага пилумами, как это описано выше.

Штурм городов с деревянными стенами

Брать города, обнесенные частоколом или деревянной стеной, можно при помощи таранов. Если есть лучники, то можно использовать один таран. Лучники должны отогнать от ворот защитников, стреляя поверх стены, а бойцы с тараном вышибают ворота и входят внутрь. Ставьте лучников подальше, чтобы они стреляли навесом и не попадали в стену. Кроме того, не растягивайте их по фронту, чтобы не угодить в зону поражения башен. Если лучников нет, то придется строить два тарана. Пробиваем отверстие в стене поближе к воротам, а когда второй таран выбьет ворота и защитники схватятся с вашими солдатами у ворот, бросаем в пролом второй отряд и ударяем во фланг противнику. Третий отряд следует за вторым и прикрывает его тыл, пока враг не будет отеснен от ворот.

Несколько общих советов. Коннице нечего делать на узких улочках мелких поселений, держите ее в резерве. Снаружи, напротив захваченных ворот, держите заградотряд на случай, если противник сомнет ваших бойцов внутри. Таким образом убьем двух зайцев одним выстрелом. Во-первых, не дадим противнику вырваться на оперативный простор; а во-вторых, спасем запаниковавший отряд от полного истребления. Для захвата города нужно отбить и три минуты удерживать флаг на площади. Если хоть один воин обороняющейся стороны войдет в квадрат вокруг флага, то таймер обнулится, поэтому старайтесь отсекал контратакующего противника еще на подходе.

Штурм городов с каменными стенами

Захват серьезных укреплений без катапульта - процесс сложный и сопряженный с большими потерями. Дело в том, что таранить ворота большого города почти невозможно. Даже если противник не разместил на стене лучников и они не сожгли ваши осадные приспособления на подходе



(вы удивитесь, как далеко стреляют лучники со стен), то таран и его обслуга гарантированно будут сожжены смолой, которую льют сверху защитники врат. Придется строить осадные башни, подводить их к стенам под градом стрел из башен, потом гнать по стене отряд тяжелой пехоты и захватывать надвратные башни. Если на пути к воротам на стене окажется отряд вражеских мечников, то дело может затянуться надолго. Лучники тут не помогут: их перестреляют со стен еще до того, как они подойдут на выстрел.

При наличии хотя бы пары онагров штурм протекает гораздо веселее. Во-первых, можно не строить таран, а выломать ворота издалека, во-вторых, если разбить пару - тройку башен, то вместо осадных башен можно применить лестницы, по которым отряд

взбирается на стену втрое быстрее, а в-третьих, можно просто разрушить стену в любом месте и атаковать через пролом. Последнее выгодно также тем, что пролом гораздо шире ворот и в него можно идти строем.

Полезно загнать на стену группу лучников или пращников, под защитой которых штурмовые отряды будут спускаться со стен внутрь города и занимать боевой порядок. В больших городах улицы широкие и большей частью прямые, что очень удобно для кавалерии - используйте ее для нейтрализации легкой пехоты, а также на площади, где есть пространство для маневра.



Н

Пилумы в действии. Через пять секунд нападающих останется 58 человек из 160



FULL SPECTRUM WARRIOR



Создайте новый профиль, зайдите в меню **Extra Content**, и выберите в нем опцию **Cheat Codes**. В появившейся строке введите:

NICKWEST - большие головы у всех персонажей
MERCENARIES - бесконечное количество боеприпасов

TRIBES: VENGEANCE



Все коды в этой игре вводятся через внутриигровую консоль. Чтобы сделать ее доступной, в командной строке ярлыка игры на рабочем столе после адреса запускаемого файла необходимо добавить "-console" без кавычек. Например: "c:\Program Files\Tribes Vengeance\Program\Bin\TV_CD_DVD.exe" -console.

Запустите игру с помощью этого ярлыка. Откройте консоль клавишей **Tab** и введите:

god - режим неуязвимости
allweapons - дает персонажу три пушки с полным боекомплектом (тип оружия зависит от конкретного персонажа)
allammo - дает 999 зарядов для оружия с боезапасом
fov <число> - изменить угол обзора (стандартное значение - 90)
stat all - показать работу большого количества внутриигровых параметров
stat none - убрать параметры с экрана
stat fps - показать fps



EVIL GENIUS

Чтобы войти в режим читов, наберите во время игры **HUMANZEE**. Появится надпись "Task Complete!". Теперь вы сможете пользоваться следующими кодами:

Ctrl+S - над местом, где висит курсор, произойдет мощный взрыв

Ctrl+C - добавляет на счет \$100 тыс.

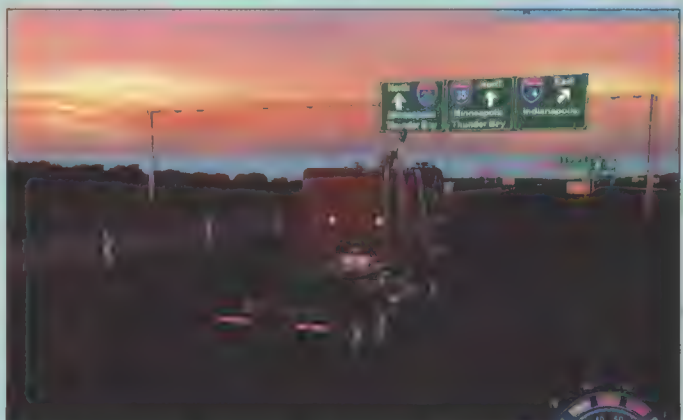
Ctrl+A - выдает полный набор henchmen и по одному миньону каждого уровня

Ctrl+T - позволяет строить все ловушки

Ctrl+O - позволяет строить все предметы

Внимание! По непроверенным данным коды "Ctrl+O" и "Ctrl+A" могут помешать успешному прохождению игры.

18 WHEELS OF STEEL: PEDAL TO THE METAL



Для начала включите консоль. Для этого откройте "Блокнотом" файл C:\My Documents\18 WoS Pedal to the Metal\config.cfg. Найдите строку "uset g_console", измените 0 на 1, сохраните файл.

В игре нажмите [~] для вызова консоли, затем вводите коды:

cheat all - открыть доступ ко всем водителям и машинам и получить \$600 тыс.

cheat money - получить \$100 тыс.

cheat drivers - доступ ко всем водителям

cheat dealers - доступ ко всем грузовикам

cheat star - повышение престижа на 10 пунктов

cheat stars - максимальный престиж

Для успешной работы всех кодов необходимо пропатчить игру до версии 1.03.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE



Просмотр вырезанных роликов

Для того чтобы просмотреть вместо вступительных роликов одну из восемнадцати вырезанных сцен, присвойте любой из восемнадцати сцен, которую вы бы хотели увидеть, имя одного из трех вступительных роликов (Logo.sfd, Sierra.sfd или VUG.sfd). Примечание: сделайте копии оригинальных файлов перед тем, как начнете их редактировать.

Ролики и вырезанные сцены находятся в папке VUGames\Leisure Suit Larry - Magna Cum Laude\Data\Cinema\FMV.

Ниже перечислены названия всех восемнадцати "запретных плодов":

Attract.sfd - Larry Game Trailer
DG5NBWGK.sfd - сцена с Ione
DG5NBWGL.sfd - сцена с другой Ione
DL1NBWGU.sfd - еще один вступительный ролик Sierra
DL5NBWGC.sfd - сцена с Barbara Jo
DL5NBWGG.sfd - сцена с Morgan
DL5NBWGR.sfd - сцена с Suzi
DL5NBWGU.sfd - сцена с Koko
Ending.sfd - финальная сцена
Intro.sfd - другое "интро" игры
LB5NBWGO.sfd - сцена с Beatrice
SL5NBWGN.sfd - сцена с Tilly
ST1NBWGX.sfd - сцена с Zanna
Tier1FMV.sfd - "свободные девочки" 1
Tier2FMV.sfd - "свободные девочки" 2
Tier3FMV.sfd - "свободные девочки" 3
Tier4FMV.sfd - "свободные девочки" 4
Tier5FMV.sfd - "свободные девочки" 5

ELITE NELISQUAD DEFENDER



Нажмите тильду [~] для активации консоли и наберите:
GOD - режим бога
NEXTMISSION - перейти к следующей миссии

WILDFIRE

Находясь в игре, наберите **IAMACHEATER**, после чего вы получите доступ к следующим читам:

C - добавляет \$10 тыс. каждый раз, когда вы нажимаете любую клавишу
U - открывает неограниченный доступ ко всем юнитам
S - окончание миссии

CONFLICT: VIETNAM

Для того чтобы получить доступ к Cheats, в стартовом меню игры, удерживая левую клавишу [Shift], наберите **AGENTORANGE**. Затем войдите в подменю Options.

ROME: TOTAL WAR

В процессе игры нажмите [-] для вызова консоли, после чего можно вводить коды. Почти все коды можно ввести один раз за игру. Для повторного ввода нужно сохраниться, выйти в Windows и снова запустить игру.

JERICO - разрушение стен. Работает только на тактической карте
TOGGLE_fow - включение (выключение) тумана войны (не всегда срабатывает с первого раза)
ADD_MONEY X - увеличить количество денег в казне на X динариев
ADD_POPULATION [имя_города] X - увеличить население указанного города на X человек
AUTO_WIN [attacker] или [defender] - указать победителя (атакующий или обороняющийся) в следующем автосражении
PROCESS_CQ [имя_города] - немедленно построить все здания, стоящие в очереди на строительство в указанном городе



Разблокировка рас в имперской кампании

Идем в директорию C:\Program Files\Activision\Rome - Total War\Data\world\maps\campaign\imperial_campaign и открываем файл **descr_strat.txt**. Теперь вырезаем названия фракций из секции "unlockable" и переносим в секцию "playable".

Можно, в принципе, перенести сюда же фракции из числа "nonplayable", но это чревато зависанием игры и прочими глюками.

KNIGHTS OF HONOR

Во время игры нажмите [Enter]. После того, как игра встала на паузу, введите любой из приведенных ниже кодов и снова нажмите [Enter].

bskinti - дает 1,000 крестов, 1,000 книг 100 тыс. золота
bsdestroyer - увеличивает наносимый строениям урон
bsnofog - убирает "туман войны" на глобальной карте
bsrai - позволяет играть без ресурса "золото"
bsnoai - отключает AI для всех королевств
bsai - включает AI для всех королевств, в том числе, и для вашего
bsswitch - позволяет поменяться сторонами с любым королевством на ваш выбор
showspies - показывает вражеских шпионов

MALL TYCOON 2

Для ввода читов удерживайте нажатой [Ctrl]. Можно воспользоваться следующими кодами:

hdidizzy - альтернативный режим камеры
hditech - завершение текущего исследования
hdilore - получить все исследования
hdirate - +100 к рейтингу
hdicase - +\$100 тыс.

Редактирование файлов игры

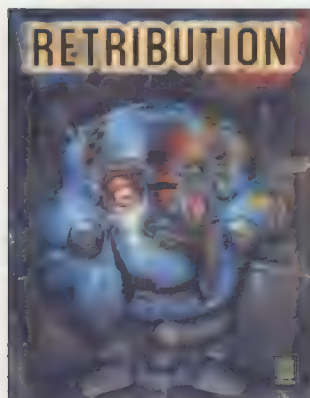
Не забудьте создать резервные копии файлов. При помощи Microsoft Excel можно редактировать .CSV-файлы в папке "global star entertainment\mall tycoon 2\data\models\" (они отвечают за свойства различных игровых предметов). Удаляйте пререквизиты, обнуляйте стоимость (она прописана в колонке O). Сохраняйте файлы с оригинальным именем и расширением.



Батареи просят!

Retribution

★ Жанр Action/Simulation ★ Издатель: Gamelin Interactive
★ Разработчик: Astros Production ★ Дата выхода: 1994 год



Когда любимый истребитель дышит звездным ветром и язвит агрессора разноцветными бластерами, становится отчаянно приятно. Когда танк наматывает на левую гусеницу дурно пахнущие инопланетные кишочки, душа принимается напевать "Марсельезу". Личный контакт, понимаете? Глаза-в-глаза.

Фуршет стартует немедленно. Девелоперы решили не мелочиться, и одарили чудное дитя букетом замечательных достоинств. Пользователю позволяет-

ся бродить по станции Федерации (альма-матер), вести беседы с командиром, выдающим ценные указания, общаться с Coordinator — симпатичной девушкой, щеголяющей завидной нижней челюстью и прочая, прочая... Окружающий мир вживляется в подсознание незаметно, стараясь не нервировать игрока, дабы не спугнуть раньше времени. Способствует данной задаче абсолютно все — начиная с аристократической стати графического движка (о-о-о!) и заканчивая доступной для вождения и пилотирования боевой техникой. Верите, по прошествии стольких лет ваш покорный слуга все еще живо помнит, как трепетал в руках штурвал тяжеловесной машины. Будь то виражи на штурмовом истребителе Takionis-Targa или неуклюжее прыганье по чужепланетным кочкам верхом на массивном вездеходе Rebuke-Magna. Да и сами задания к боевым операциям вгонят в краску иной сложносочиненный авиасимулятор. Уничтожение лабораторий по производству биологического оружия, сбор образцов ценной руды, поддержка танковой колонны Федерации при атаке на базу противника... Молодцы из Astros уже тогда понимали, что главное состоит в том, чтобы не дать юзеру заскучать. Товарищ, будь уверен, не дадут. Яркие, как детсадовская акварель, всполохи взрывов, сочный гул ракет — составляющие боя, яростного и отчаянного. Одиннадцать кампаний трясут нас за плечи, бьют по щекам, знакомят с новыми породами недругов, водят за собой, бережно взяв за потную ручку, и тихо шепчут "Обожай". Мы уже. А как иначе...

Спардесса! Второй пилот бессовестно пьян!



Девушка-координатор. Изумительные глаза и нижняя челюсть. Типичный человек будущего.



Нечто слева — вовсе не враг. Это местная разновидность дерева. Враг находится прямо по центру и ему сейчас крайне неудобно.



Дег Крофтов

Virtuoso

★ Жанр Action ★ Издатель: Elite Systems, LTD
★ Разработчик: MotiveTime, Ltd ★ Дата выхода: 1994 год

Салют, дедуля! Не загнул еще? Ну, тогда слушай сюда. Твоя внучка окончательно увлеклась свеживанием макак и медведей, а ее упругим, как водяной матрац, телом нынче жаждут обладать сонмы страдалцев пубертатного периода. Да-с, именно так! Пороть надо было больше!

Пока ветерана отпаивают нитроглицерином, вспомним его, други, теплым словом. Вах, какой был джигит! С каким, не побоюсь этого слова, игровым процессом! Сядешь, бывало, за... В голове — ни единой мысли. Все ушли в спинной мозг. И ничего не поделаешь — жанр обязывает. Натурально выжатый TPS. Без стоек на руках. Без прыжков через пропасть. Без (да, уже в третий раз) осточертевшего перетаскивания каменных блоков.

Главный герой — обладатель цинично короткой бороды, длинных волос и темных очков, начисто лишенный соплей политкорректности и уважения к кому бы то ни было. Восхитительно безжалостная личность. На откуп его всепоглощающей жажде смертоубийства не пожалели трех эпизодов, с абсолютно шизофреническим смыслом и содержанием. Что-то? Сюжет? Зло, ужас, миром правит демоническая организация ХАОС. Название идиотское, зато супостатов составляет дюже обаятельных. И не надо думать, почему на красно-высохшей почве Марса обильно пасутся стрекозы размером с микродельтаплан и шкафоподобные желтые роботы. Вам что, многоуважаемая публика, делать больше нечего, кроме как изумляться увиденному? Только юзер успевает обжиться на одной территории, как его уже пинбоят на припорошенные снегом просторы, а вдали виднеется утопающая в вязком, точно отечественный майонез, тумане башня. Вокруг бегают странные типы, остро похожие на средневековых рыцарей. Догадываетесь, что с ними нужно сотворить? И избавьте от деталей — я только-только пообедал.

Хорошо? Да. Голова болит? Нет. Virtuoso. Настоятельно рекомендую.



Не старайся хоть что-нибудь понять, читатель. Этого не нужно делать. Просто смотри картижку. Можешь помедитировать





I am Lord of myself, accountable to none.
Franklin

БАГ

скрытая зона

На крутом повороте ярко-красный джип с тонированными стеклами ударился о низкое ограждение и перевернулся. Дальше начинался отвесный склон. И его, и землю внизу с дороги разглядеть было невозможно, лишь вдалеке виднелась полоска рельс, по которым медленно ехал электровоз. Когда джип, ревя двигателем, перелетел через ограждения и достиг границы, где начиналось скрытое от глаз пространство, все вдруг застыло. Облака и солнце, склоны, кусты и деревья - весь ландшафт замер, будто на аляповато раскрашенной компьютерной картинке. Автомобиль повис, бесстыдно задрал колеса к небу. Прозвучало треньканье дверного звонка, Егор ударил по эскейпу и повернул кресло.

- Глухая игрушка! - он выкатился из комнаты в полутемный коридор. Текстуры машин хорошо прорисованы, как и ландшафт, но стоит выйти за незримые пределы, назначенные художниками и программистами, как начинались баги. Или все зависает, или уж совсем какая-то ерунда таинственная: машина проваливается под землю и падает сквозь темно-коричневые слои, причем круглый спидометр в правом нижнем углу показывает бесконечное увеличение скорости, вплоть до сверхсветовой.

Подкатившись к входной двери, Егор посмотрел в глазок, специально сделанный очень низко, и увидел парня в зеленом комбинезоне и зеленой кепке. С большой яркой коробкой в руках.

Егор открыл дверь и откатился в сторону, позволяя курьеру войти.

- Служба доставки "Русский Вирт" ... - начал тот, дежурно улыбаясь, но Егор нетерпеливо перебил его:

- Да! Это ко мне, все правильно.

Оба ненадолго замолчали - и одновременно узнали друг друга.

- Ключка?

- Атила, это ты?

Бывший одноклассник Егора Атилова замолчал, пялясь на инвалидное кресло. Лицо его из удивленного стало смущенным, потом он отвел взгляд.

- Ладно, чего встал? Входи, - произнес Егор грубее, чем хотел, и поклатил обратно. В квартире стояла тишина, дядя с тетей, у которых Егор жил последние полтора года, улетели на выставку в Токио. Радио он давно не включал, телевизор тоже, даже в Сеть уже несколько дней как не заходил.

Костя Ключкин пошел за ним, разгладывая кресло на колесах, ободья которых Егор вращал обеими руками.



- Я ведь видел твоё имя в адресе, но не сообразил, что это ты, Атила, - произнес он. - Ты ж раньше в другом районе жила!

В комнате стоял диван, стол с монитором, на котором застыл перевернутый красный джип, шкаф с книгами, видео-двойка и музыкальный центр. У монитора - две массивные колонки, руль с педалями и большая пирамида дисков. Аппаратура дорогая, сразу видно, что не с радиорынка, а из фирменных магазинов. Костя прикинул цену содержимого коробки, которую держал в руках, и только теперь осознал, что это именно бывший одноклассник стал первым покупателем "хай-тек оболочки", пока не поступившей в свободную продажу.

- Ту квартиру мы продали, - сказал Егор. - Я теперь с тетей и дядей, но они как раз уехали.

- А... - начал Костя, и прикусил язык. Он хотел спросить о родителях Атилова, но в последний момент что-то остано-

ло его. Мучительная пауза затягивалась, и Костя, наконец, брякнул первое, что пришло в голову:

- Ты слышал, "Супергонки" этой ночью рухнули?

"Супергонки" были сетевым гоночным симулятором с огромными локациями. Впрочем, Егор в них никогда не играл.

- Нет, - сказал он. - Я сейчас вроде как отрезан от окружающего мира. Ну, то есть я сам себя отрезал. Ничего не вижу, ничего не слышу...

- Там что-то странное произошло. Я с утра из офиса к тебе поехал, не успел подробности разузнать, но...

- Ладно, давай, показывай! - перебил Егор.

Костя вспомнил наконец, зачем пришел, соорудив на лице широкую бессмысленную улыбку, приподнятым голо- сом произнес:

- Служба доставки "Руссировт" приветствует вас! Мы работаем для... - и за-

1. Профессиональный писатель-фантаст, проживает на Украине, последняя из написанных на сегодняшний день книг - "Клинки сверкают ярко" выходит в издательстве "Азбука". В данный момент работает над сценарием для новой игры GSC Game World "Герои разрушенных империй".

молчал, увидев насмешливую гримасу хозяина.

- Брось, Ключка. Я у "Руссовирта" уже перчатки заказывал, и руль, и все это слышал. Ты недавно у них работаешь?

- Ага. Это моя первая доставка.

- И тебе сразу доверили "оболочку"?

- Понимаешь, Атила, - курьер действительно склонился к Егору. - Я туда по знакомству устроился.

- Понятно. Конечно, в "Руссовирт" с улицы не попадешь даже курьером. Открой, я посмотреть хочу.

На стене возле стола висело несколько картинок, кажется, распечатанные на цветном принтере скрины. На каждой изображен красный джип: взрывающийся, или перевернутый, или тонущий в воде... Несколько секунд Костя с раскрытым ртом рассматривал их, затем моргнул, положил коробку на диван и раскрыл. Они заглянули внутрь. В коробке лежал черный сферический шлем, аккуратно сложенная оболочка из материи, пронизанной серебристыми нитями, несколько дисков, провода и мануал.

- "Оболочка "Экстра"... - произнес Егор. - Почему это назвали оболочкой?

- А как?

- Старые версии назывались просто костюмами.

- Они дают понять, что это костюм нового поколения. "Оболочка" круче звучит. Значит так... - Костя выпрямился, опять вспоминая свою роль. - Я теперь должен тебе инструкцию прочитать. Вообще-то, это новая супермодель, они пока официально не продаются, ты первый... Короче, корпорация "Дженезис" уверила "Руссовирт", что модель апробирована и прошла все нужные испытания, но некоторые сбои, возможные в новейшем игровом хай-тек оборудовании...

- Знаю, знаю! Думаешь, я перед тем, как покупать такую дорогую штуку, не проверил, что к чему? У нас тут выделенка, так что я уже кучу мегабайтов про "экстру" скачал. Вот, держи деньги...

Косте становилось неловко всякий раз, когда Егор перемещался по комнате. Пока он сидел неподвижно, можно было решить, что с Атилой все в порядке: ну, сидит парень в кресле, ну, кресло прикольное, на колесах - ну так что? Но как только он начинал крутить колеса и кресло трогалось с места, сразу становилось видно: бывший одноклассник теперь калека, ноги парализованы... нет, не совсем. Когда Атила доставал из ящика деньги, Ключка заметил, что правое колено шевельнулось.

Тут Костя обнаружил, что Егор в упор смотрит на него. И, наверное, знает, что за мысли сейчас бродят в Костиной голове.

- Ты... - начал Ключка, но Атила перебил его глухим голосом.

- Гадаешь, что произошло? Мы в аварию попали. У нас зеленая "школа" была, помнишь? Мать за рулем, отец рядом, я сзади. Ехали вдоль узкоколейки, сбоку вылетел... - он шумно вздохнул и ткнул пальцем в ярко-красный джип на монито-

ре. - Точно такой же. Нас - всмятку. Мать сразу умерла, мне придавило нижнюю часть тела, а отца выбросило наружу. На несколько метров, удар очень сильный был. А там как раз электровоз проезжал. Отец упал ногами на рельсы, и ему... отрезало, в общем. А джипу - ни фига. Там рама цельная, "шкоду" пробило, как тараном, а она только погнулась немного. Водитель крутой оказался, бизнесмен, адвокат поговорил с кем надо, денег дал, и его даже не посадили!

Последние слова Егор почти выкрикнул. Костя переминался с ноги на ногу и не знал, куда деть глаза. Он готов был сквозь пол провалиться.

- Родительскую квартиру мы продали, - Атила швырнул на диван пачку денег. - Я институт бросил, зато выучился на программиста. Прямо тут и работаю, неплохо зарабатываю. Разные программы коммерческие клепаю. Тетя с дядей дизайнеры модные. Денег хватает. А мне что делать? Вот, в эту игрушку играю... Проверь, там две двести.

Костя пересчитал купюры.

- Здесь две тысячи двести пятьдесят.

- Полтинник тебе за доставку.

- Но... это слишком... - Костя замаялся. По инструкции "Руссовирта" он еще много чего должен был рассказать покупателю и даже проследить, чтобы тот в первый раз надел "Экстру" и подключился правильно.

- Оболочка "Экстра" корпорации "Дженезис", единственным дистрибьютором которой в нашей стране является компания "Русский Вирт", - замаямил он выученный текст, - это образец новейшего игрового оборудования. В шлеме вмонтирован винчестер на двести сорок гигабайт, где инсталлирована игра, специально созданная для этого проекта корпорацией "Дженезис" с использованием новейшего алгоритма вероятностей WASP-7...

- Прекрати! - перебил Атила. - Говорю тебе, я это все читал. Сам костюм стоит полторы тысячи, еще семьсот - за игрушку, такая она крутая. Запускается сразу после инсталляции в "Дженезисе", каждая копия игрушки на каждом винте развивается по-своему, пользователь попадает в уже готовый мир... Это все реклама, а их алгоритм вероятностей - на самом деле просто генератор случайных чисел, только мощный, навороченный очень. Все, иди, Ключка.

- Там перевод на русский, но пока плохо отредактированный. И еще не рекомендуется ставить игры без сертификата. Мне по технике безопасности тебе надо рассказать...

- Не надо. Иди.

- Ну... хорошо.

Сутулясь, он вышел в коридор. Такого смущения, даже стыда - хотя он-то в чем виноват? - Костя не испытывал еще ни разу. Атила отпер входную дверь, и только шагнув наружу, Ключка с пунцовым от смущения лицом выпалил:

- Но там же обратная связь! Надо хоть немного напрягать мышцы, "экстра" преобразует их сокращения в электрон-

ные импульсы и соответственно двигает картинку. Как же ты будешь ходить в играх?

Дверь захлопнулась. Только спускаясь в лифте Константин Ключкин вспомнил, что не дал покупателю расписаться в квитанции, но вернуться... нет, это было выше его сил.

Красный джип пламенел на мониторе. Игра называлась просто - "Скорость". В эту незатейливую аркадную гонку с облегченной физикой выродилась когда-то знаменитая хардкорная "Нидфорспид". Егор потянулся к коробке с "Экстрой", вспоминая то, что успел прочесть о ней. Вместе с оболочкой "Дженезис" обещал предоставить пользователям action/RPG, "супернелинейную ролевою игру", как утверждала реклама. Уже год ее сетевой вариант существовал на десятке разбросанных по миру игровых серверах, то есть пользователь мог играть, как в "пространстве" своего винчестера, так и выйти в интернет. На поставляемом вместе с оболочкой винте было еще программное обеспечение "Экстры" и куча гигабайт пустого места, куда инсталлировались другие игры.

"Скорость" можно было загрузить прямо на винчестер в шлеме, что Атила и сделал. Пока длилась инсталляция, он стал натягивать оболочку. Ткань, пронизанная паутиной металлизированных нитей, оказалась тяжелой и шершавой на ощупь. Он подсоединил к шлему провод сетевой выделенки, натянул перчатки и специальные чешки.

Черное забрало шлема откидывалось, внутреннюю поверхность покрывала серебристая сеточка для мониторинга мозговой активности. Мерцали два круга из мутно-белого кристаллического вещества. Когда шлем надет на голову и забрало опущено, кристаллы приходятся на глаза, почти касаются глазных яблок, чтобы реагировать на движения зрачков.

Он перелез из кресла на диван, лег и надел шлем. Тот соединялся с оболочкой семью штекерами, сбоку были отверстия с узкими решетки для воздуха. Вентилятор и мини-кондиционер, способный нагревать и охлаждать воздух, работали от мощного аккумулятора.

Когда Атила надел шлем, стало темно, доносящиеся с улицы звуки и тихое



гудение кулеров его компа смолкли. Егор лег поудобнее и вдавил клавишу с наружной стороны шлема, после чего, вытянув руки и ноги, расслабился.

Тихое жужжание (заработал кондиционер), потрескивание винчестера где-то у затылка... По всей своей поверхности оболочка напряглась, прилипла к телу и неприятно сдавила его. В темноте перед глазами пробежал столбик цифр и значков, словно движущаяся сверху вниз синяя ДОСовская таблица, - "Экстра" настраивалась.

Затем таблица исчезла, и возникло звездное небо.

- ВВОДНЫЙ ТЕСТ - белые буквы проявились среди россыпи звезд. - ПРИВЕТСТВИЯ! Я - ВАША ОБОЛОЧКА. СЕЙЧАС Я БУДУ НАЗЫВАТЬ ЧАСТИ ВАШЕГО ТЕЛА. ВАМ СЛЕДУЕТ НАПРЯГАТЬ СООТВЕТСТВУЮЩИЕ МУСКУЛЫ. НЕ ДВИГАЙТЕСЬ! ДОСТАТОЧНО НЕБОЛЬШОГО НАПРЯЖЕНИЯ МЫШЦ, И Я РАСПОЗНАЮ СИГНАЛЫ. ГОТОВЫ?

Последнее слово помигало, затем сменилось на:

- ПАЛЬЦЫ ПРАВОЙ РУКИ...

Атила чуть шевельнул ими.

- ИЗЛИШНЕ! ИЗЛИШНЕ! - просигналила оболочка. - ПОВТОР. ПАЛЬЦЫ ПРАВОЙ РУКИ.

Теперь он не стал двигать пальцами, а скорее обозначил движение, подумал о нем - так явственно, будто произнес вслух: я двигаю пальцами правой руки...

- ПРИНЯТО. ПРАВОЕ ЗАПЯСТЬЕ... ЛОКОТЬ ПРАВОЙ РУКИ... ПРАВОЕ ПЛЕЧО...

По мере того, как он выполнял команды, оболочка в соответствующих местах шевелилась, сначала прилипла к коже, затем словно исчезала: когда настройка происходила правильно, Атила переставал ощущать "экстру".

За правой рукой последовала левая, затем: ДВИЖЕНИЕ ШЕИ ВЛЕВО-ВПРАВО... ВПЕРЕД-НАЗАД...

Спустя минуту начались неприятности. С годами все прошло нормально, а вот ноги... Буквы встревожено заморгали, когда после третьей просьбы "НАПРЯЧЬ ИКРУ ЛЕВОЙ НОГИ" оболочка не уловила движения мышц.

- ВЕРОЯТНОСТЬ СБОЯ! - объявила она.

Егор сжал зубы. Он воочию представил себе, как напрягаются мышцы под кожей, как нога шевелится... он даже почувствовал, что она и вправду шевельнулась...

- НАПРЯГИТЕ ИКРУ ПРАВОЙ НОГИ, - удовлетворенно попросила оболочка.

Звездное небо исчезло, перед глазами возник желтый треугольник, слева от него синий квадрат, а справа - красный круг.

- ВИЗУАЛЬНЫЙ ТЕСТ. ПЕРЕДАЧА ИГРОВЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ ОСНОВАНА НА МЕТОДЕ ИНТРОСКОПИИ - НАБЛЮДЕНИИ ПРЕДМЕТОВ ИЛИ ПРОЦЕССОВ ВНУТРИ ОПТИЧЕСКИ НЕПРОЗРАЧНЫХ СРЕД. СМОТРИТЕ НА ТРЕУГОЛЬНИК. ЕС-

ЛИ ОН ЖЕЛТОГО ЦВЕТА - ПЕРЕВЕДИТЕ ВЗГЛЯД НА КВАДРАТ... ЗАКРОЙТЕ ЛЕВЫЙ ГЛАЗ... ЗАКРОЙТЕ ПРАВЫЙ ГЛАЗ... ПРОВЕРКА СТЕРЕОСКОПИЧЕСКОГО ВОСПРИЯТИЯ ОБЪЕМНЫХ ИЗОБРАЖЕНИЙ.

Круг стал шаром, квадрат завращался и вытянулся, превратившись в ромб, треугольник принял вид пирамиды.

- СЛУХОВОЙ ТЕСТ... СЛЫШИТЕ ЛИ ВЫ ШУМ МОРСКОГО ПРИБОЯ? ЕСЛИ ДА - СКАЖИТЕ "ДА"...

- Да, - произнес он отчетливо.

- СКАЖИТЕ "НЕТ"...

- Нет.

- ВАШЕ ИМЯ?

- Атила, - ответил Егор после секундной паузы.

- ОТЧЕТЛИВО ВЫГОВАРИВАЯ СЛОВА, ПРОИЗНЕСИТЕ: Я, АТИЛА, ОЗНАКОМЛЕН С ПРАВИЛАМИ БЕЗОПАСНОСТИ, РАЗРАБОТАННЫМИ КОРПОРАЦИЕЙ "ДЖЕНЕЗИС" ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ОБОЛОЧКИ "ЭКСТРА".

Атила произнес.

Пауза, шелест и щелчок - словно его слова были записаны и переданы куда-то по подключенному к шлему сетевому проводу.

- МОНИТОРИНГ РИТМОВ ГОЛОВНОГО МОЗГА И ДРУГИХ ПАРАМЕТРОВ. НИЧЕГО НЕ ДЕЛАЙТЕ. ТЕСТ БЕЗОПАСЕН.

Возникло легкое, щекощущее покалывание в затылке, которое затем сместилось к вискам. Перед глазами стремительно пробежали слова:

- РЕЦЕПТИВНЫЕ ПОЛЯ... БАЗАЛЬНЫЕ ЯДРА... ЗАТЫЛОЧНАЯ ДОЛЯ... ТАЛАМУС... КОГНИТИВНАЯ ФУНКЦИЯ...

Словно перышком провели по темени. Атила лежал неподвижно - вернее, висел, потому что теперь он не ощущал дивана под собой.

- ВВОДНЫЙ ТЕСТ ПРОЙДЕН.

И затем - без всякого перерыва - чернота сменилась буйством красок.

Из-за ярко-оранжевого горизонта всплыли гигантские буквы:

DGENESIS

Их сопровождала бравурная электронная музыка. Буквы исчезли, их место заняло слово:

PRESENTS

Затем уже на русском:

ЭКСТРА - ОБОЛОЧКА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Последние три слова медленно растворились в сияющем небе, а "ЭКСТРА" повисла, мерцая изумрудными искрами.

От горизонта поднялась световая колонна, на капители которой было написано: **СПАСИТЕЛЬ МИРОВ.**

Та самая эрпэгэшка, оффлайн-вариант которой инсталлирован "Дженезисом" на винчестер. Далеко слева, где пространство темнело и из оранжевого становилось бледно-желтым, стоял целый лес колонн поменьше - все пустые, ждущие своего ехе-файла, кроме одной, на которой светилось: **SPEED.**

Там его ждал красный джип - и Атила потянулся к колонне с гоночной аркадой.

Оранжевое небо тревожно мигнуло, возникло предупреждение:

- ДАННАЯ ИГРА НЕ РАЗРАБАТЫВАЛАСЬ НЕПОСРЕДСТВЕННО ДЛЯ ОБОЛОЧЕК НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ. ВОЗМОЖНЫ СБОИ. КОРПОРАЦИЯ "ДЖЕНЕЗИС" РЕКОМЕНДУЕТ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ОДНОЙ ИЗ ИГР, ПРОШЕДШИХ СЕРТИФИКАЦИЮ.

- Наплевать, - вслух произнес Егор.

На самом деле она называлась "симулятором столкновений", потому что, в отличие от большинства других гонок, здесь главным было не просто прийти первым, а уничтожить соперников. За выигрыш давались деньги на покупку новых машин или усовершенствования старых, а за столкновения и повреждения соперников - бонусы, которые обменивались на оружие.

Заставка и меню не изменились, разве что стали объемными, как и вступительный ролик. Теперь все происходило не на мониторе перед Атилой, а вокруг него: сталкивались и взрывались машины, сигналили полицейские, летели ракеты... И на заставке и в ролике центральное место занимал тот самый ярко-красный джип. Именно поэтому Атила уже несколько месяцев играл только в "Скорость".

Зазвучал рэп. Егор взял из гаража зеленую "шкоду". На его счету накопилось такое количество денег, что он мог купить любой автомобиль в парке, предоставляемом игрой, но Атила тратил их только на апгрейд зеленой "шкоды".

- ОПЦИИ... ТРАФИК... ПРОФИЛЬ ИГРОКА... КОЛИЧЕСТВО СОПЕРНИКОВ...

- Шесть - ввел он.

- ТРАССЫ.

Для начала он выбрал морское побережье.

По темени опять словно провели перышком, в затылке легко защекотало, и перед глазами возникла бетонная площадка с автомобилями, вид сверху. Зависнув примерно в двух десятках метрах над ней, Атила увидел толпу машущих флажками зрителей, кусты по периметру и начало широкой грунтовой дороги.

Здесь были два "мерседеса", "сааб", старенький "форд", "шевроле" и вот он, враг - красный корейский джип с круглыми фарами, словно выкаченными в приступе ярости глазами.

Рэп зазвучал громче, Атила провалился сквозь крышу машины и уселся на водительское сидение. Оболочка напряглась на зад, имитируя прикосновение к сидению, под пальцами он ощутил шероховатый руль, под ступней - пружинистую твердость педали.

На рулевой дуге имелся джойстик для управления оружием. Кроме пулемета, в распоряжении Атилы были мины, дымовые шашки и ракетница. Впереди бородастый мужичок с застывшей рожой - анимация явно не была сильным местом аркады - махнул флажком.

Взревели двигатели. Прямо в воздухе разноцветные красные лоскутки стремительно сложились в надписи СТАРТ и взорвались вспышкой света. Машины соперни-

ков рванулись вперед и, опомнившись, Атила тоже стартовал.

Он знал эту трассу вдоль и поперек. Холм, бензозаправка, объезд вокруг пляжа нудистов...

"Скорость" имела одну особенность: у каждой марки автомобиля была своя специфика, словно в них всегда сидел какой-то определенный водитель со своим характером. Например, "форд", хоть и обзавелся пулеметом, вел себя тише всех, никогда не пытался бортануть и очень редко стрелял, а попадал еще реже. Оба "мерседеса" тупо таранили противников, вынося их с трасс и зачастую вылетая в кювет следом, а вот "шевроле" с "саабом" действовали хитрее.

Но самым агрессивным был красный джип - и почему-то Атила не удивлялся этому.

"Форд" давно отстал, "мерседесы" тоже, впереди теперь неслись три машины. Начался пляж, желтое облако песка поднялось к небу.

Песчаная коса, изгиб... почти поравнявшись с "шевроле", Атила крутанул руль и ударил соперника бортом. "Шевроле" бросило в сторону, взвился фонтан воды, машина встала. Егор еще успел увидеть возникший над ней в воздухе жирный красный крест, но тут же забыл об этом. Джип и "сааб" неслись рядом, чуть впереди, и Егор понял, что сейчас джип попытается повторить его маневр, спихнуть противника в воду.

На лобовом стекле мерцали линии прицела, полупрозрачные, чтобы не мешать обзору. Атила навел перекрестье на узкое пространство между машинами, выждал мгновение и выстрелил.

По правилам в его распоряжении имелась всего одна ракета, но он не промахнулся. Джип вильнул, сближаясь с "саабом", и ракета попала в цель, как раз когда машины сошлись бортами.

Дым показался Егору неестественным, но черт с ним, с дымом, зато как классно загорелись машины!

Визг, скрежет... Он едва успел повернуть руль, объезжая гору обломков. Дальше шел последний ровный участок, а затем - бравурная музыка и десяток похожих друг на друга зрителей. Точно такой же, как на старте, бородатый мужик машет полосатым финишным флагом...

Его машина вильнула из стороны в сторону и сама собой остановилась.

Егора вынесло через крышу, он увидел площадку сверху, затем все мигнуло и, сопровождаемое хриплым рэпом, перед ним засветилось меню.

Он пришел к финишу не только первым, но и единственным, за что, кроме денег, получил очередной бонус, который уже не мог обменять на оружие. Оружейный запас в игрушке был скудным, только мины, дымовые шашки, пулемет и ракетница. Атиле было предложено на выбор три новые машины, но он отказался.

После пустыни и гонки по автострате, висящей между крышами небоскребов,

были туннели. Атилу не интересовало прийти первым. Главное - не допустить до финиша ярко-красный джип. Угрюмая злость переполняла его всякий раз, когда враг очередной раз переворачивался или взрывался.

Началась самая сложная трасса, и тут Егор впервые потерпел поражение. По узкой дороге, петляющей между склонами и ущельями, надо было добраться до пологой вершины, где поджидал не знакомый бородач, а девица в серебристом бикини, таком узком, что его почти не было видно. Радостно улыбаясь, она махала флажком и посыпала воздушные поцелуи победителю.

Вот только в этот раз Егор так и не получил свою порцию поцелуев. Джип протаранил его, и "школа" взорвалась. Симулятор изначально не был предназначен для "Экстры", в нем просто не имелось соответствующих команд. Оболочка отреагировала на взрыв по-своему: сжала тело со всех сторон и чуть нагрелась, вентилятор под шлемом пыхнул в лицо Атиле теплым воздухом...

Опять старт. Он сразу взял с места в карьер, у подножия горы обогнал "мерседесы" с "шевроле", затем саданул из ракетницы по "саабу". Впереди остался только джип и "форд". Последний вдруг сбросил мину, но Егор успел увернуться. Дальше дорога потянулась серпантином вокруг горы, здесь всегда приходилось снижать скорость, но в этот раз он не стал медлить. Проскрежетав бортом по бетонному ограждению, "школа" почти поравнялась с "фордом". За мутным боковым стеклом Атила увидел профиль водителя - тот сидел неподвижно, лишь приросшие к рулю руки двигались вместе с баранкой. Егор резко затормозил и в упор расстрелял машину, после чего рванул за вырвавшимся вперед джипом.

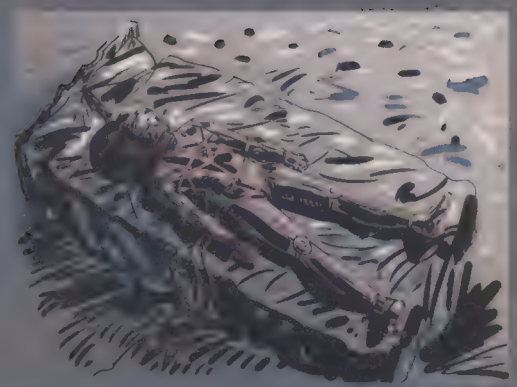
Он почти нагнал врага у начала крутого подъема. Пытаясь преградить путь, джип вильнул влево, вправо, но Атила исхитрился вывернуться почти из-под самых его колес.

Они понеслись рядом. Двигатели ревели, за окном мелькали деревья и мохнатые склоны. В плоском небе среди облаков скакал мячик солнца, слепя глаза оранжевыми световыми кольцами. Атила повернул голову.

Вот оно! Почему-то джип - единственная машина с тонированными стеклами, но тонировка не абсолютная. Сквозь боковое стекло с трудом можно различить прямой нос и выступающий подбородок того, кто сидел в джипе. Атиле казалось, что это - тот самый тип, кто был в настоящей машине, протаранившей их "шкоду" возле узкоколейки.

Ракетница на крыше врага повернулась, но конструкция турели не позволяла стрелять по автомобилю, ехавшему рядом.

И все-таки джип выстрелил. Ракета взрыла асфальт прямо перед "шкодой", автомобиль подбросило. Атила вцепился в руль, пытаясь разглядеть происходящее сквозь языки пламени и клубы дыма. Машина приземлилась на все четыре колеса.



Впереди - крутой поворот и низкое ограждение.

Он вывернул руль до упора, автомобиль занесло, но Егор уже видел, что справится - вот только его беспокоило, что он потерял из виду джип.

Покрышки завизжали на повороте. Дальше тянулся последний участок дороги, прямой, как стрела, ведущий к пологой вершине, где поджидала девица в серебристом бикини, с полосатым финишным флагом в руках... и в этот момент капот вынырнувшего откуда-то сбоку джипа врезался в правый борт.

Егор закричал. Вернулся кошмар, который он постоянно видел во сне: узкоколейка, подвезжающий электропоезд... Все повторялось, джип точно так же вылетел справа, лицо водителя точно так же мелькнуло за лобовым стеклом...

На самом крутом повороте трассы ярко-красный джип с тонированными стеклами протаранил зеленую "шкоду". Она ударились о низкое ограждение и перевернулась. Дальше начинался отвесный склон. И его, и землю внизу с дороги разглядеть было невозможно, лишь вдалеке виднелась полоска рельс, по которым медленно ехал электропоезд. Когда машина, ревя двигателем, перелетела через ограждение и достигла границы, где начиналось скрытое от глаз пространство, все вдруг застыло. Облака, солнце в плоском небе, склоны, кусты и деревья - весь ландшафт игры замер.

Атила ощутил покалывание в затылке, затем откуда-то издали донесся тревожный писк. По оболочке прокатилась волна дрожи. Мгновение он висел вверх тормашками, а затем сквозь потолок машины провалился вниз, в пространство, которое невозможно было увидеть с дороги.

...

Доносящийся сверху рев мотора стих, воцарилась тишина. Атила, лежавший лицом вниз с зажмуренными глазами, поднял голову.

Очень тихо, ветра нет, не холодно и не жарко. Земля поросла сплошным ковром мха. Неестественный мох, будто из пластика, выкрашенного зелено-бурой краской. Атила прижмурился к нему ладонью, ощутил, как поверхность мягко прогибается, и медленно встал.

Подножие отвесного голого склона. Странный такой склон, серенького цвета и очень ровный, будто пластиковая поверх-



ность, а не земля и камни. Догорающих обломков "шкоды" нигде не видно... Он глянул вверх и отскочил.

"Шкода" висела там, у вершины, перевернутая, и в первое мгновение Атиле показалось, что сейчас машина рухнет на него и раздавит. Донесся приглушенный гул "мерседесов", стал громче, когда автомобили миновали поворот, затем стих.

Наискось от склона под небольшим уклоном тянулась зеленая площадка со сплошной стеной кустов в конце. Егор преодолел ее и попытался продрасть сквозь кусты. Надо же, действительно, как стена, твердые. Но зато невысокие, по пояс. Он попытался, разбежался и перепрыгнул через них.

И тут, словно молнией, сознание пронзила мысль: он же ходит!

Ноги сразу подкосились, Атила упал и покотился по второму склону, начинавшемуся сразу за кустами. Перед глазами, стремительно сменяя друг друга, замелькали горы и небо, небо и горы... Что-то тихо загудело. Поверхность стала горизонтально, и он замер, лежа на спине.

Облака медленно плыли по небу, похожему на плоскую крышку, накрывавшую узкую вселенную симулятора столкновений.

Почему он упал, как только понял, что ходит? Значит, прав врач, кости срослись нормально, нервы не пережаты, это только страшная картина, навсегда засевшая в дальнем уголке сознания, не позволяет мозгу отдавать команды, которые заставляли бы ноги двигаться. Но картина осталась там, в другом мире, а он здесь.

И здесь он может ходить!

Все еще лежа на спине, Атила согнул ноги в коленях, уперся в землю ладонями и рывком встал.

Покачнулся, но устоял, сцепив зубы и бормоча:

- Я хожу, я могу ходить, могу, могу!

Ноги словно сами удивились тому, что теперь удерживают тело. Они подгибались, колени дрожали. Расставив руки, Атила для пробы сделал шаг, опять покачнулся и застыл в шаткой позе, привыкая к тому, что баг игрушки на время вылечил баг его тела.

Мертвый геометрический мир. Широкие колонны солнечного света падают сквозь разрывы облаков. Свет качественный, динамический, но то, что он освещает...

Одно слово - аркада. Естественные природные линии - это изгибы, плавные или нет, случайные узоры, многообразие от-

тенков и форм. А здесь преобладали плоскости. Горизонтальные плоскости долины, наклонные плоскости холмов. Цвета тоже неестественные, сплошные, словно какой-то маляр раскрасил пейзаж ровными мазками гигантской кисти. Сверху, когда в горячке гонки удавалось бросить мимолетный взгляд на ландшафт у подножия гор, все это выглядело куда лучше. Но оно не предназначено для детального изучения, игрок не должен попадать сюда, в окружающее трассы мертвое пространство.

И, самое смешное, он видел спидометр. Полупрозрачный круг висел слева, как маленькое привидение, стрелка стояла на нуле.

Гудение повторилось. Оно доносилось из-за холма, больше похожего на трехгранную пирамиду с острой вершиной. Атила двинулся туда. Стрелка спидометра дрогнула и лениво переместилась на "10,00 км/ч". Он пошел быстрее - она показала 20,00 км/ч, замедлил шаги - опять опустилась почти до нуля.

За холмом обнаружился приземистый кирпичный параллелепипед с плоскими и тонкими, как бумага, стенками. Из темного прохода наружу тянулись рельсы. Прямые, длиной метров триста... хотя понятие "метров", "расстояния" здесь казалось каким-то неопределенным. Рельсы тянулись между двух холмов, по мостику над узкой речушкой, и заканчивались... ничем. Просто обрывались, и все.

Снова гудение - и из ангара выкатил игрушечный электровоз.

Игрушечный не размерами (он был довольно массивным), а видом. Словно из куска пенопласта вырезали нечто, отдаленно напоминающее очертаниями электровоз, и затем раскрасили, причем все это делал ребенок.

- Халтурщики, - произнес Егор.

Стекла в овальных окнах не нарисовали, а вот машиниста для чего-то внутрь засунули, хотя сверху, с трассы, его невозможно разглядеть. Сквозь переднее окно Атила увидел застывшую, словно восковую, фигуру. Электровоз выкатил из сарая, прогудел и резво поехал по рельсам прочь. Колеса двигались бесшумно, никакого постукивания на стыках. Хотя стыков то и нет, сплошные темные полосы.

Атила проследил за ним взглядом, обернулся.

Он прошел всего ничего, а горы с трассой оказались очень далеко, превратились в нагромождение темных конусов, полускрытых розовой дымкой. Облака все так же плыли по небу, колонны желтого света то опускались, высвечивая на склонах извивающуюся ниточку трассы, то исчезали. Вдруг слева мелькнуло что-то серебристое. Атила изумленно обернулся. Секунду или две он видел поблескивающую фигуру, которая медленно двигалась между двумя холмами, затем она исчезла.

- Эй! Стойте!

Здесь кто-то живет? Что за странные существа могут обитать в таком месте? Егор побежал, на ходу еще несколько раз окликнув незнакомца, а когда миновал

распадок между холмами, увидел, что никого здесь нет. Показалось? Атила растеряно покрутился на месте. Да, никого, все застыло, только световые столбы медленно перемещаются вместе с облаками, то высвечивая вершины холмов, то погружая их в тень.

Он медленно двинулся назад, перешагнул через рельсы. Опять гудение. Электровоз, миновав мостик, встал на несколько секунд и задом двинулся обратно. Проехав мимо Атилы, исчез в ангаре, чтобы спустя минуту показаться вновь.

Мостик вел через реку. Река? Атила подошел ближе. Между невысоких обрывистых берегов синела закаменившая масса, маслянисто отблескивающая в лучах солнца. Словно в канаву вылили цистерну краски, и она застыла.

Снова гудок - и электровоз с восковым машинистом проследовал мимо. От механического ритма его движения, от безжизненной тишины, окутывающей аркадный мирок, становилось тоскливо. И скучно. Пора выбираться отсюда. Атила постоял, провоя взглядом электровоз, перевел взгляд на "воду". Ну и гадость! Пожалели, пожалели пиксельных шейдеров... Интересно, как она вблизи, еще хуже смотрится? Егор спрыгнул.

Густо-синяя поверхность провалилась под ногами, и он погрузился до колен.

- Эй! - заорал Егор. - Что такое?

И тут же в затылке словно маленькие червяки зашевелились. Ощущение было куда неприятнее, чем при предыдущих включениях мониторинга мозговой активности. Виски заломило, будто по ним ударили свинцовыми молоточками, тонкие иголки впились в позвоночник.

Погрузившись по пояс, Атила ладонями ударил по синей поверхности, но руки тоже ушли в нее, будто в масло.

- Стой! Облочка, слышишь?!

Над ним по мостку проехал электровоз, а Егор погрузился с головой.

Вокруг закружилась густая синяя муть - он попал в скрытую зону, подбрюшье игры. Откуда-то сверху вдруг выплыл столбик цифр, далекий, еле слышный тревожный писк прозвучал и смолк. Вместо цифр мелькнуло слово ERROR, сменившееся запросом "ЭКСТРЕННОЕ ОТКЛЮЧЕНИЕ?"

- Да! - заорал Атила, хотя так и не понял, обращен ли вопрос к нему или это внутренний диалог подкоманд оболочки - потому что следом замелькали слова "ЗАПРЕТ: ПРИ ВЫБРОСЕ ВОЗМОЖНО НАРУШЕНИЕ МОТОРИКИ... ЗАПРЕТ: ВОЗМОЖНОСТЬ НАРУШЕНИЯ ЗРИТЕЛЬНЫХ ФУНКЦИЙ... ЗАПРЕТ: ВОЗМОЖНОСТЬ ПОВРЕЖДЕНИЯ..."

Егор провалился вниз и понесся с огромной скоростью сквозь темно-коричневые слои, видя краем глаз, что стрелка спидометра показывает 10 000,00 км/ч.

Это длилось недолго, а когда темно-коричневые слои закончились, Атила очутился в странном месте, которое никак не могло существовать в аркадной гонке. И какое-то существо попыталось ударить его топором.

(Продолжение следует)



Resident Evil: Apocalypse

Когда Пол Андерсон взялся за съемки первой части *Resident Evil*, он специально не стал использовать персонажей из игры. Чтобы зрители не знали, кто тут доживет до титров, кроме Миллы Йовович. Собственно никто, кроме Миллы, и не дожил. Понять Андерсона можно: Миллу убивать жалко: во-первых, уж больно у нее гонорар большой, а во-вторых, вряд ли бы она тогда согласилась выйти за него замуж.



За основу для сиквела *Resident Evil: Apocalypse* взяли вторую и третью части одноименной игры. Вкратце сюжет игрушек был следующим. В городке под названием Раккун фармацевтическая компания "Амбрелла" разрабатывает бактериологическое оружие. При неудачном стечении обстоятельств вирус попадает в канализацию, и большинство горожан превращаются в зомби. Несколько полицейских из элитного отряда S.T.A.R.S. пытаются покинуть зараженный город. Звать их: Джилл Валентайн, Крис Редфилд и Леон Кеннеди. Также присутствовали сестра Криса - Клэр Редфилд, постепенно мутирующий изобретатель вируса Вильям Биркин, его малолетняя дочь и здоровенный монстр по фамилии Немезида.

Первоначально сценарий RE: *Apocalypse* чуть ли не пересказывал сюжет игр, разве что только с поправкой на появление Алисы (персонажа Миллы Йовович). Но при просмотре финальной версии, складывается ощущение, что фильм перекраивали прямо по ходу съемок. Так что наиболее преданные фанаты серии перед походом в кино могут запастись успо-



Мать у них был - Новосельцев

коительным. Сперва из сценария пропали Клэр и Крис Редфилды, следом за ними - Леон Кеннеди. А после того, как из актерского состава исчез Джейсон Айзекс (нашим самым маленьким читателям он должен быть знаком как папа-Малфой из "Гарри Поттера"), то не стало и профессора Биркина. В итоге роль мученика науки (и малолетняя дочка в придачу) досталась парализованному профессору Эшфорду. Тут-то фанатам и пригодится успокоительное, потому как в игре семья Эшфордов - не беззащитные ученые, а совсем даже наоборот - злобные основатели корпорации "Амбрелла".

Но тем, кто сумеет совладать с горем от пропажи ключевых персонажей игры, достанутся далеко не самые худшие полтора часа. За последний год вышло несколько вполне приличных фильмов про зомби¹, где мертвецы кушали людей помногу и в правдивых ракурсах. Существовало опасение, что RE: *Apocalypse* затеряется на фоне таких фильмов, как *Undead*, "28 дней спустя" и *Shaun of the Dead*. Оказалось, вовсе даже нет, не затеряется. Картину вытягивают множество добротных спецэффектов, да и просто интересных сцен, вроде той, когда тол-

па учащихся средних классов заживо съедает взрослую тетеньку (то есть в общих чертах американские школы мало чем отличаются от наших).

Вполне возможно, смотреть будет интересно даже людям, не причастным к компьютерным играм. Хотя и они многое потеряют при просмотре. Например, когда Джилл Валентайн врывается в полицейский участок и начинает расстреливать зомби, на которых пытаются надеть наручники. Зритель неподготовленный увидит в ней шаблонную героиню боевиков. И только игравшие в *Resident Evil* знают, через что пришлось пройти этой, не побоимся сказать, героической женщине. В фильме Джилл даже курить начала, от нервов - не иначе. Практически целиком воссозданы заставки из второй и третьей части, когда зомби сметают баррикаду полицейских и жрут наемников "Амбреллы". Немезида очень похож на того, что был в игре. Только зрение у него какое-то странное, на мир смотрит будто через монитор, как терминатор какой-то. Что биологическому оружию вроде как совсем ни к чему.

Сейчас Андерсон думает над третьей частью *Resident Evil*, а заодно продюсирует три проекта: полицейский боевик *Driver* - по одноименной компьютерной игрушке, мистический триллер "Темный" (*Dark*) про мертвенькую девочку и фильм с названием "Некрополис" (*Necropolis*), о котором почти ничего не известно, но, судя по названию, нам кажется, что это будет романтическая комедия.

Н



А уют-то я дома и не выключила...



1. Если вы будете себя вести в кинотеатре прилично, то заметите, что всех оживших мертвецов, как и в первой части, величают исключительно undead. А слово "зомби" встречается единственный раз - в финальных титрах.

Почта

Ну давайте, я буду придумывать подписи на обложку.

Бесплатно...

Леха

Письма приятно получать всегда. Но мне, как девушке, постоянно хочется разнообразия. Иногда меня особенно радуют коротенькие письма с четким смыслом и конкретными вопросами. Иногда я наслаждаюсь, читая длинные эссе на произвольные темы. И никогда не угадаешь заранее, какие письма понравятся мне в этом месяце. Единственный способ – писать мне несколько писем каждый месяц. А еще лучше – несколько писем еженедельно. И как предел мечтаний – каждый день. Сразу после утреннего моциона, перед завтраком, на свежую голову – сесть и написать письмо в любимый журнал.

В общем, так сложилось, что в этом почтовом выпуске писем будет немного, но зато каждое из них – большое и содержательное. Видимо, сразу у всех автором писем наконец-то накопились темы для написания солидных и многостраничных посланий.

Но прежде чем вы приступите к чтению читательской почты, я хочу поделиться с вами своей радостью: у меня наконец-то появился ОН. Стильный, мощный, черный и великолепный снаружи и внутри. В качестве сводника выступил один из читателей журнала, 3Lion... Когда в приватной беседе я призналась, что одинока и страдаю от ЕГО отсутствия, 3Lion порекомендовал мне выбрать именно ЕГО и договорился о том, чтобы мне доставили ЕГО в лучшем виде.

Теперь ОН живет у меня дома, мой замечательный новый компьютер...

Дискриминация

И все-таки почему вы так легкомысленно относитесь к тем у кого нет ди-ви-ди? Все хорошее вы на ди-дьюшник, а все, пардон, обрезки вы скидываете на си-ди?! Ну и что с того что версия того же BSPlayer'a не 1.0456 а 1.0457?! Особых изменений то и нет! Диски из месяца в месяц, практически, были одинаковыми! Только дэмки и обои с фриварами различались! И то, были повторы! А так называемый сервис-пак и подавно копировался изо дня в день!

Вы бы лучше этого дополнительные программы поставили бы! Я предлагаю сервис пак выкладывать раз в квартал, а за место этого писать чего-нибудь интересенькое! Нет, я конечно понимаю, ограничен размер и все такое, но подходите с большим умом, к созданию дисков, товарищи! Ведь журнал, очень хороший! Просто супер! А диски его пресстиж как-то, так скажем, кочевряжат!

Ну а теперь о хорошем! Очень похвально, что вы ввели календарь выпуска игр! Кстати, к описанию стоило-бы опять добавить кол-во дисков игры, просто мы будем знать на сколько дисках нам покупать пиратские диски (я этого не говорил и вы якобы не слышали). Также очень радует присутствие раздела Online и Z-zone. Еще вы самый юморной, по-моему, журнал о ПК. В нем столько высококачественного юмора! продолжайте в том же духе!

Вот собственно и все! Вы, можно сказать, подарили мне ди-ви-ди! Я бы

просто так никогда ни купил! Хотя и хотелось - жаба душит.

Цветков Юрий aka Cobra Trvist



Вдогонку предыдущему почтовому номеру, который почти целиком и полностью был посвящен наполнению дисков. Впрочем, данная тема, надеюсь, переместится со страниц Почты, где она явно оказалась по ошибке, туда, где ей и положено быть – в разуме Наполнителей дисков. Не могу согласиться, что CD намеренно дискриминируются... но подобное ощущение может возникнуть, если посмотреть, сколько всего интересного, полезного и необычного можно вместить на гигабайты DVD. И хотя злого умысла тут нет, CD постепенно отходят туда, где им и место: на помойку истории. Правда, процесс это длительный и протянется еще не один... год? Поэтому мы по-прежнему со всем тщанием относимся к наполнению всех дисков.

На самом деле, ваши письма здорово помогают нам каждый месяц. И хотя мы не можем удовлетворить все за-

явки, тем не менее, все они внимательнейшим образом рассматриваются и анализируются. Поэтому я не отменяю своего призыва – пишите, что бы вы хотели видеть на дисках – как CD, так и DVD.

Субъективное мнение

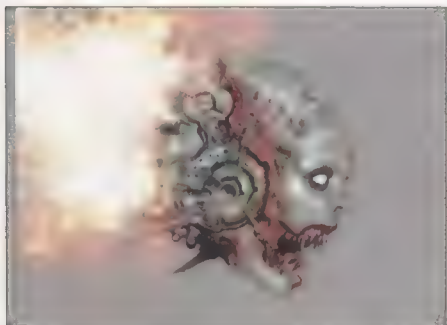
Просматривая последнюю версию журнала, я задался мыслью об объективности суждения авторов. Все мы прекрасно знаем, что объективности в их словах ноль (ну может чуточку побольше), можно даже на обложку выносить "Самое субъективное мнение о самых громких играх". Где-то я даже, кажется, видел строчку, мол, мнение авторов может не совпадать с мнением читателей, хоть вы тресните. Или что-то вроде+ Или это было про рекламу?.. Ну да ладно.

К чему я клоню? Дело в том, что читатель, познакомившись со статьей (например, Кшаду или Жилина) уяснит для себя только то, что вот Жилину Грандия нравится. А нравится ли она еще кому-то? И самое главное, понравится ли она мне? Статьи наших любимых авторов просто сыплют выражениями типа "А вот мне...", "Ах, когда-то я...", что само по себе указывает на субъективность суждения. Я не говорю, что это плохо, не называя это недостатком и даже не сравниваю с другими изданиями. Часто находится выход из ситуации с выходом действительно шумной игры. Возьмите Дум, которому написали две статьи и поставили два рейтинга, чтобы читатель понял, с ЧЕМ он будет иметь

дело. Получилось так именно потому, что авторы имеют свое мнение и судят об игре субъективно. Хотя вы тресните, по-другому не будет! Но не станете же вы к каждой игре клепать по несколько статей, иначе журнал раздуется до размеров фолианта и читать его станет скучно. Посему предлагаю выход. Вести новую рубрику под названием, ну скажем, "Мнение" (понимаю, что это штамп, но разум мой плосок и на большее не способен), в которой будет отражаться мнение игроков. Брать эти мнения без труда можно с нашего любимого форума, где обсуждение игры начинается задолго до появления номера, а значит, есть туча времени, чтобы надергать посты и вклеить в журнал. Так у игрока сложится вполне ясное представление, как приняли игру равные ему. Понравилась или нет, у кого на каком компе как тормозит, и стоит ли браться за игру всерьез или можно ограничиться лишь генерацией персонажа.

Дополнять мнениями можно и preview. Давно обсуждаются и Сталкер и Халфа и грядущий TES: Oblivion и SH4: the root. Простора для творчества более чем достаточно. Так журнал станет еще ближе к нам, вашим любимым читателям. А уж как здорово будет увидеть свое имя в статье про Half-Life 2...

Неолит



Процесс освоения игры – дело непостоянное. Обычно люди, которые всерьез увлечены чем-либо, с удовольствием собирают любую информацию о предмете обожания. Им недостаточно мануала или журнальной статьи, они непременно найдут единомышленников, и будут общаться на избранные, понятные только им темы. Процесс поиска единомышленников – занятие святое и не терпящее вмешательства.

Соглашусь, что определенная доля субъективизма есть в наших статьях. Да что в статьях! – в любом высказывании есть. А наши статьи пишут не механические роботы китайского производства, а вполне себе творческие люди. И каждый из них пишет статьи, руководствуясь своими настройками: у одного зуб болит, от другого девушка ушла, а третий наконец-то встретил игру своей мечты и ночь напролет над ней провисел. Даже серьезные политические аналитики выражают только свое мнение – что уж говорить о таких

РЕ: Писемк обществу

(Мы не правим орфографию и пунктуацию в письмах читателей, но это письмо пришлось проредить на повторяющиеся восклицательные знаки, потому что три восклицательных знака – это безвкусно!!! – прим. ред.)

Начну сразу о главном. Ну да, дело тут "Навигатор", который был пару лет назад. Лично я и еще 7-ро моих друзей перестали вас читать... Кстати я до последнего надеялся, что ситуация изменится, поэтому перестал читать вас только вчера... Но не в этом дело, а вот в чем:

1. У меня нет DVD-ROM'а, как и у многих моих знакомых, зато мы, конечно же, выражаем – "Рем. задумай" на заглавие "Яд Золотак" и почему-то мне, всеравно не сумевшем себе приобрести данное устройство... Которое вообще нам не нужно! Покупка его ради видео DVD, на котором всеравно ничего нет интересного! :(

2. Содержание дисков – лучше не комментировать... Вы хоть раз спрашивали читателей, что им надо? Увы, ну нету сценария и обон! Мне – нет! А ведь софт – это позор! Даже нормальные дополнения не можете выложить! А если и можете то только на DVD, а на сиди пишете что типа да тут тоже, а на самом деле! А сами для Ил-2 – позор! Я раз в сто лучше делаю, и причем реальных, про Flashpoint и молчу, как фаната меня оскорбляют – всякими дешевыми догматизмами, когда в Нете есть стоко всего и СОБР и ОМОН, и ВДВ и SWAT... Дальше продолжать, или вы понимаете к чему я клоню?

А всякие видео – зачем они? Тоже не ясно... Нет чтобы промолвить спрос: что вам надо, и скоко вам надо CD или вам нужно это проклятое DVD!!

3. Описание игр-цирк, вы хотите чтобы было весело и смешно! А получается так что даже читать не охото!

Так что мы больше не читаем Навигатор, а читаем и находимся не можем на CHIP! Все самое интересное, нужное, за реальную цену, все самое новое, на CHIP + И без всяких "соплей" – шутливо-городового текста речей!

Короче: Кончайте гнать чистейшую халтуру, и сворачивайтесь, не хламите наш многострадальный рынок – желтой прессой!

...Мы же поговорили с народом, и работайте в его интересах... А то получится как любит говорить мой уважаемый старший брат: Если ты плюнешь на общество – общество смахнет твой плевок, но если общество плюнет на тебя... То ты уронишь!)

ТАК ЧТО НЕ ПЛЮИТЕ НА ОБЩЕСТВО!

Искренне ваш,
надеющийся увидеть ответ
на свою критику – Саша...

Да, ты прав. Ты полностью и целиком прав. Как мы могли перейти на двухслойный DVD – сами не понимаем. И мы закрываем журнал. Октябрьский номер был последним в славной истории "Навигатора". Это было не легкое решение и вряд ли бы мы пришли к нему без твоей помощи. Спасибо, тебе.

Мы сожалеем, что наш ответ потребовал так много времени. – Редакция

эгоистах и "самоменцах", как наши авторы! И нет в нашем мире абсолютно объективного разума, который бы давал абсолютно объективные рецензии. В общем, если вы совместите две темы, которые я так старательно перед вами развиваю, то, несомненно, поймете следующее: "Мнения" вполне хватает в статьях и письмах. Если кому-то хочется больше – добро пожаловать на форум или в ближайший компьютерный клуб. Стоит ли его специально вытаскивать и запихивать в отдельную рубрику? Мне так не кажется...

Хорошо в стране советской жить...

When your country learns to play nice with the other kids you can come back

(You are banned from using this server)

Такое сообщение я получил при попытке войти в чат по Ил-2 на Ubi.com. Меня очень интересует, является ли такое поведение частью договора между 1C:Maddox Games и Ubisoft Interactive? Так, для общего развития...

Лично мне как-то непривычно



чувствовать себя гражданином банановой республики после покупки лицензионных программных продуктов. Эти мне-не-товарищи вконец обнаглели. Прямо хочется драться и мотом ругаться.

Ей-богу, впору идти в нацболы записываться...

Александр Левитин
(Никнейм на ubi.com – Rint)

Только-только собрались мы устроить чудную бучу. С запросами в "1C" и Ubisoft. Но, к сожалению, нам удалось зайти в чат на Ubi.com, и мы даже честно просидели там 4 минуты.

Без комментариев (с пометкой "не тормози родная пчела!!" на конверте)

Хочу начать свое письмо, сказав вам огромное спасибо за то что вы есть. Расскажу немного о себе меня зовут Сергей, недавно исполнилось 18 лет, сейчас нахожусь в тюрьме г. Енисейска, осужден на 9 лет лишения свободы. Сiju вот уже 11 месяцев, с октября 2003 г. только недавно додумался чтобы мне купили Нави., когда наконец-то получил ваш журнал сразу-же приятно удивило качество обложки, очень понравился постер, у меня номер за июнь 2004, очень понравился фоторепортаж "Лучшие игрушки E3" который вы отобрали у своего фотографа, приятно удивила рубрика "HARDWARE" в которой вы предлагаете результаты тестирования Notebook'ов, вообще номер получился хороший, теперь буду ждать следующего.

Ну что сказать, для меня ваш журнал как лучик света в темном царстве, сразу такое количество информации о хороших играх, на свободе я и дня не представлял себе без компьютера, а когда попал сюда у меня было состояние похожее на ломку у наркоманов, ваш журнал как доза, пока читаешь и несколько часов после этого мозг находится в эйфорическом состоянии. Но потом снова наступает ломка, и с нетерпением ждешь следующего номера. На свободе особенно увлекался жанром RPG, считаю лучшими играми этого жанра Diablo II, Morrowind, Arcanum, Heroes of Might and Magic 3.5, Проклятые земли, понимаю, что это не в ваших силах, но хотелось бы увидеть специальный выпуск именно по этим играм. И еще у меня есть одно предложение, вы могли бы отдать пару ваших драгоценных страниц под знакомства, чтобы геймеры, имели возможность пообщаться по интересам, вы не представляете как мне здесь не хватает "нормального" геймерского общения, так не хватает простых слов ЭНПИСИ, РУЛЕЗЗЗ, ПОИНТ, СКИЛЛЫ и конечно понимания, разве человек не умудренный опытом игры в "Evil Islands", поймет всю глубину вопроса о количестве чешуек на хвосте молодого зеленого тролля. И еще у меня к вам такой вопрос, можно ли как раньше купить старые выпуски журнала в редакции, для меня это оптимальный вариант, дешево и можно почитать о любимых играх. Ну ладно, буду заканчивать мое письмо вам. Желаю чтобы Нави оставался таким каким есть, а если и изменится то только в лучшую сторону. С нетерпением буду ждать следующего номера моего любимого журнала. Оставайтесь всегда PC Only and Forever.

С искренним уважением к вам
ваш читатель Сергей aka Sn@ke
2.09.04

Может, забанены только несколько отечественных ip-адресов? А, может, за время, пока письмо шло в редакцию, вебмастерам Ubisoft успели насчитать по голове (с учетом того, сколько русских игроков летают в "Ил-2", возможно даже физически)?

Поиграем под Linux'ом

А предложение у меня в следующем заключается - не выделить бы вам разделчик страничку под другие операционные системы (Linux, Mac OS) и хоть обзorno писать об играх, которые на них выходят (кстати вы хоть можете назвать порочку игр в

3D для них), это я думаю не увеличит сильно затраты, а многим людям будет приятно, тем более эти операционные системы хорошо развиваются в РОССИИ!

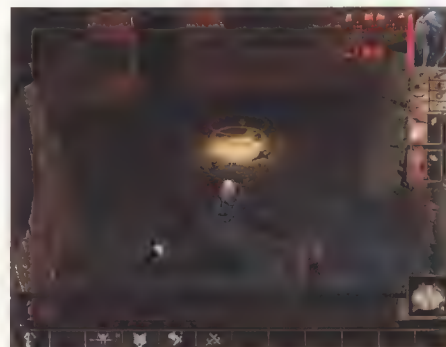
Dart Veider

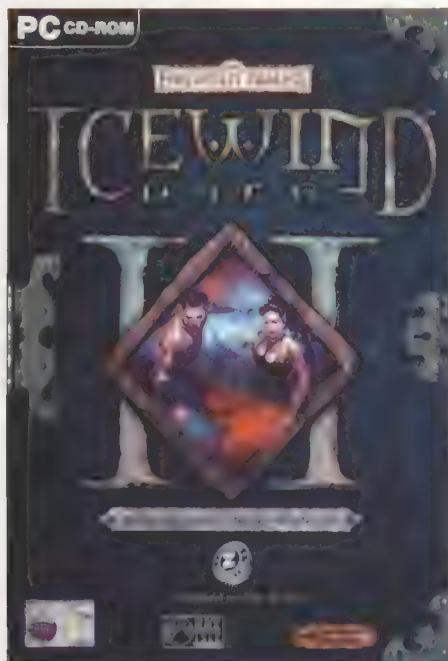
BORN TO FRAG

Меня терзают смутные сомнения, относительно целесообразности подобного действия. И дело даже не в том, что пользователей "Линухов" и "Осей" среди наших читателей совсем немного (а те серьезные люди, которые давно уже работают с этими операционными системами, обычно все-таки устанавливают себе "Окна", чтобы поиграть в игры). Просто подавляющее большинство игр под Linux и Mac сейчас портируются с Windows.

**Про RPG**

Хотел бы передать привет Дмитрию Смыслову, так как этот автор мне нравится особенно. Так же Джобсу со товарищи, Никите Кареву и конечно Главному. Писать вроде бы не о чем. Хотя есть у меня все таки претензия к одному автору. Уважаемый Кшаду, я сам ролевик (начинающий правда) и всегда первым делом читаю раздел про RPG. Так вот, читая ревьюшки у меня складывается





сы впечатление, что автору ролевых просто надоело. Проще говоря - человек обелся. Я же с упоением прохожу те же Icewind dale II, Morrowind, NWN и т.д. И у меня читая его статьи складывается впечатление, что его просто заставляют писать насильно или он делает это в страшных муках. Хотя это может быть и гон, но я хочу спросить - неужели, кроме Жилина, Кшаду и Rifle нет толковых авторов, которые могут писать про ролевухи. (Прошу прощения у тех авторов, которых не назвал. Но их все равно мало.) На этом вроде все,

всегда ваш Jeff a.k.a. Solitude

В общем, Гринпис не одобрил бы то, что мы делаем с Кшаду, чтобы заставить его писать статьи. А вот сам Кшаду не возражает: то ли привык, то ли другой жизни не представляет. И, кстати, не соглашусь, что из ревью можно сделать вывод о том, что игры надоели. Скорее, будучи любителем игр, он намеренно подходит к ним с более строгими стандартами качества. Так отец гораздо строже относится к любимым детям, нежели к соседским раздолбаям. Ну, а отвечая на вопрос, скажу следующее: толковые авторы есть. Но вот достаточного количества ролевых, которые бы стоило освещать трепетно и подробно, увы, нет.

Впрочем, в конце года можно начинать мечтать о чуде и надеяться на лучшее - кто знает, может, к Новому году разработчики нас побалуют чем-нибудь великолепно-ролевым. По-моему, это хорошая фраза для завершения сегодняшнего почтового выпуска.

Витала в творческих облаках,
(но, чтобы орфографию вашу поправить или пунктуацию - ни-ни).

Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru
ICQ uin: 2244559



НЕ: Большие смотринки



А у вас молоко убежало



Пулемет мы подвесим на шестерочку

Здравствуйте мой любимый игровой журнал. Пишу я вам уже второй раз, второе письмо, я надеюсь, к вам не дошло. И так... В номере 9(88) вы успешно вспомнили 25 фильмов, оказавших влияние на развитие игровой индустрии (молодцы, даже про Чингиса вспомнили!). Вспомнили 25+1, но, к сожалению, забыли про одного из главных фильмов, которому вполне причитается место в первой десятке, то в пятерке /трешки/ славных уж точно.

А речь идет о Терминаторе (вторая часть, естественно) с незабвенным Арнольдом Шварценегером в главной роли. И даже если прямои зависимости между данным фильмом (не считая третьей части) и И.И. Вы не найдете, я подскажу: а как же Дюк! Как же ведь большинство "крепких словечек", некоторая специфика поведения, сам образ железного и прямолинейного (или какого там еще Вы назовете по своему произволу) - отсюда!

(Как неискушенный профан я бы мог еще в додочку заявить: "да там же все оружие из Counter-Strike!", но я... не такой :-)). Да, думаю, можно назвать еще более десятков двух названий проектов, в настоящее время не пришедших мне на память, в истоках которых так или иначе фигурирует Терминатор.

Так что не стоит забывать старых друзей и старого Терминатора в частности, даже если он - губернатор Калифорнии.

Stepan Dmitriyev

На что повлияло: Результаты выборов в Калифорнии

По фильмам серии Terminator было выпущено достаточно игр, но ни одну из них нельзя считать серьезным вкладом в нашу индустрию. Гораздо более ценно влияние самого фильма. Откуда еще брать дизайн человекообразных роботов, как не из старого доброго "Терминатора"? Дробовик можно переносить незаметно только в коробке с розами. А если кому-то в голову приходит идея сделать существо из жидкого металла, то получается непременно T-1000. И, в конце концов, там же все оружие из Counter-Strike! - Настоящий подстрелный

МЕСТО	НАЗВАНИЕ
26	Terminator 2: Judgment Day
	РУССКОЕ НАЗВАНИЕ
	Терминатор 2: Судный день

Вакансии игровых компаний

В этом месяце мы публикуем информацию о доступных вакансиях в ведущих отечественных игровых компаниях.

БУКА
www.buka.ru


Руководитель проектов по разработке компьютерных игр

Требования: предпочтительный возраст: 23-35. Образование: высшее техническое. Опыт работы: не менее 24 месяцев в сфере разработок программных продуктов. Желателен опыт работы в серьезной фирме по разработке программного обеспечения, предпочтительно в сфере компьютерных игр.

Работа: планирование, организация и контроль работ по проектам. Составление и передача материалов по проекту в другие отделы.

Необходимы: знание MS Project или аналогичных программ. Интерес к компьютерным играм, наличие представления о технологии их создания. Опыт руководства людьми, опыт менеджмента проектов.

Очень желательны: осведомленность об общих тенденциях рынков hard'a, soft'a, компьютерных игр, а также игровых приставок, интернет-услуг и киноиндустрии; опыт написания технических заданий и бизнес-планов, участие в создании компьютерных игр, наличие реализованных проектов.

Приветствуются: стремление к сотрудничеству и умение работать в команде, организаторские способности, коммуникабельность, обучаемость и активность.

Резюме слать на job@buka.ru, subject - "Руководитель проектов".

NIVAL INTERACTIVE
www.nival.ru


Дизайнер игр

Требования: большой игровой опыт, энтузиазм, интерес к играм; творческое мышление, изобретательность; понимание специфики различных игровых жанров; коммуникабельность, умение работать в команде; умение связно излагать мысли и писать понятные и грамотные документы.

Приветствуется: опыт дизайна игр, уровней, написания сценариев; художественный вкус; представление о современных технологиях, используемых при создании игр; знание языков программирования; знание английского языка.

Работа: в качестве дизайнера игры вы будете ответственны, как за разработку общей концепции игры, так и за проработку отдельных ее элементов. В частности, важным направлением вашей работы будет дизайн игровых уровней. Одной из основных ваших задач, наряду с выработкой концепции и принципиальных решений, будет работа над составлением подробного дизайн-документа, в котором описываются все черты игры. В дальнейшем вы будете работать над детализацией и уточнением гейм-дизайна. Наконец, ключевым моментом вашей работы будет отстаивание адекватной реализации дизайнерских решений и работа с менеджером проекта по координации деятельности программистов и художников.

Программисты разных специализаций

Требования: проживание в Москве или Московской области; увлеченность компьютерными играми; высшее/незаконченное высшее образование; хороший общий алгоритмический базис, высокая культура программирования; опыт программирования на C++ не менее 1 года; опыт работы с MSVC; способность работать в команде; чувство юмора.

Приветствуется: участие в разработке крупных коммерческих программных продуктов или игр; умение быстро разбираться в чужом коде; опыт refactoring; опыт подключения стороннего middleware в крупных проектах; знание и опыт работы с MFC; опыт создания user interface без помощи RAD-средств разработки; опыт работы с 2D/3D графикой; знание баз данных (в частности, MS SQL Server).

3D-моделер

Требования: проживание в Москве и Московской области; полигональное моделирование в любом 3D-пакете (предпочтительно Maya); Mapping, Character Setup, Skinning; Adobe Photoshop (в базовом объеме).

Приветствуется: опыт работы по созданию и настройке низкополигональных моделей; создание партикл-эффектов, MEL-Scripting, Rendering, Animation; художественное образование.

Работа: создание 3D-моделей на основе предоставленных эскизов в соответствии с техническими требованиями (количество полигонов, размер и количество текстур); Character Setup, Skinning.

Руководитель отдела графики

Требования: проживание в Москве или Московской области или возможность переезда; высшее образование;

навыки управления людьми; способность выдерживать заданные сроки на уровне своего отдела; владение современными офисными приложениями (MS Office); знакомство с графическими пакетами AW Maya, Adobe Photoshop.

Приветствуется: знакомство с современными технологиями производства игровой графики; творческий подход к поиску эффективных технологических решений; увлеченность компьютерными играми.

Работа: управление процессом производства графики для игровых проектов; планирование работ; контроль сроков выполнения; контроль правильности сборки графических ресурсов; оптимизация производства.

Аниматор

Требования: проживание в Москве или Московской области или возможность переезда; знание и владение принципами традиционной анимации; опыт создания анимаций на основе предоставленных раскадровок, видеоматериалов; способность самостоятельно разрабатывать движение; владение основами режиссуры и монтажа.

Приветствуется: владение следующими возможностями Maya: Animation, MEL-Scripting; опыт работы в игровой индустрии; художественное образование.

Работа: анимация персонажей (в том числе и негуманоидных), камеры и других объектов сцены, артикуляция; при необходимости возможно выполнение следующих задач: создание раскадровок, разработка персонажей, постановка кадра.

Специалист по спецэффектам (FX-artist)

Требования: проживание в Москве или Московской области или возможность переезда; знание раздела Dynamics в Maya, в частности, все, что связано с частицами (particles), излучателями (emitters) и полями (fields); знание специфики частиц типа Sprites; навыки моделирования и анимации в Maya; умение работать в четком графике, планировать свое время и рассчитывать продолжительность поставленной задачи; уверенное владение Adobe Photoshop; навык создания текстур, в том числе анимированных.

Приветствуется: художественное образование; навык MEL-скриптования; умение работать в команде.

Работа: создание спецэффектов для игр.

Художник по текстуре

Требования: профессиональное владение умениями и навыками тра-

диционного изобразительного искусства; свободное владение Adobe Photoshop.

Приветствуется: классическое художественное образование; увлеченность компьютерными играми; опыт работы по созданию текстур; знакомство с особенностями производства графики для компьютерных игр.

Работа: на планшете в Adobe Photoshop по созданию уникальных текстур для 3D моделей; высококачественных фоновых изображений, заставок и т.д.

Руководитель проекта

Требования: высшее образование; опыт руководства проектом от 50 человеко-месяцев; владение MS Project; владение английским языком; высокие лидерские качества; демократичный стиль руководства; ответственность, коммуникабельность, политкорректность, доброжелательность, инициативность, зрелость; умение планировать работу и налаживать документооборот; желание профессионального и карьерного роста в области разработки компьютерных игр.

Приветствуется: увлеченность компьютерными играми; опыт руководства разработкой программного обеспечения; широкая теоретическая база - RUP, PM BoK, CMM; сертификаты PMI, IPMA; знание индустрии компьютерных игр.

Работа: руководство крупными проектами (от 300 человеко-месяцев); утверждение и контроль соблюдения бюджета и срока разработки; формирование и управление проектной командой; взаимодействие с отделами маркетинга и развития бизнеса компании по вопросам продвижения и определения ключевых особенностей (USP) разрабатываемых проектов; управление качеством проекта в соответствии со стандартами компании; взаимодействие с издателями проектов, в том числе и зарубежными; изучение предметной области (компьютерные игры) и принятых в ней техпроцессов; изучение особенностей планирования и ведения проектов в сфере разработки компьютерных игр (высокотехнологичная, творческая, конкурентная среда).

Продюсер внешних проектов

Требования: высшее образование; опыт работы в игровой индустрии от 2 лет, знание игровой индустрии - обязательно; опыт продюсирования внешних проектов от 30 человеко-месяцев; владение MS Project; владение английским языком; высокие лидерские качества; демократичный стиль руководства; ответственность, коммуникабельность, политкорректность, доброжелательность, инициативность, зрелость; умение планировать работу и налаживать документооборот; желание профессионального и карьерного роста в

области разработки компьютерных игр; возможность ездить в командировки.

Приветствуется: увлеченность компьютерными играми; широкая теоретическая база - RUP, PM BoK, CMM; сертификаты PMI, IPMA.

Работа: руководство направлением внешних разработок, в том числе: поиск внешних команд, сопровождение разработки; утверждение и контроль соблюдения бюджетов и сроков разработки; определение ключевых особенностей (USP) разрабатываемых проектов; взаимодействие с отделами маркетинга и развития бизнеса компании по вопросам продвижения продуктов; управление качеством проектов в соответствии со стандартами компании.

Менеджер по тестированию (QA менеджер)

Требования: проживание в Москве или Московской области; высшее образование; опыт организации процесса тестирования или участия в тестировании программных продуктов; высокий уровень самоорганизованности; менеджерские качества, способность организовать работу отдела тестирования, умение руководить командой; самоорганизованность, ответственность, инициативность, корректность; умение работать в команде; высокий уровень внимания; знание персонального компьютера на уровне продвинутого пользователя; знание основ программирования, опыт отладки программ; представление об архитектуре компьютера и операционной системы, опыт настройки операционной системы и устранения проблем, желательно хорошее знакомство с "железом"; хорошее знание английского языка (на уровне составления документов на английском); хорошее знание русского языка, желательны базовые редакторские навыки.

Приветствуется: значительный игровой опыт, увлеченность компьютерными играми.

Работа: организация и осуществление процесса тестирования и контроля качества; планирование комплекса работ по тестированию на весь этап разработки продукта, составление правил и процедур тестирования продукта; формирование и руководство командой внештатных тестеров.

Руководитель отдела PR и маркетинга

Требования: высшее образование; проживание в Москве или Московской области; опыт работы в качестве PR менеджера или менеджера по маркетингу от 2 лет; умение писать интересные и грамотные PR-материалы на русском и английском языках, способность редактировать аналогичные тексты, написанные подчиненны-

ми; свободное владение английским языком; владение ПК на уровне уверенного пользователя (MS Office, Internet); лидерские качества; умение планировать работу отдела и рассчитывать экономическую эффективность.

Желательно: знание рынка компьютерных игр, игровой прессы; увлеченность компьютерными играми; коммуникабельность, политкорректность, доброжелательность.

Работа: разработка маркетинговых и PR планов; построение плана мероприятий по продвижению каждого продукта в соответствии со стратегией позиционирования, определенной проектом и отделом по развитию бизнеса; построение годового маркетингового плана компании с учетом всех PR/маркетинговых мероприятий, в которых участвует компания, совместно с Директором по развитию бизнеса; построение годового плана рекламы совместно с Директором по развитию бизнеса; сборка всех вышеперечисленных планов в годовую план производства; ежемесячная корректировка плана производства на ближайший месяц совместно с Директором по развитию бизнеса; производство плановых маркетинговых материалов; обеспечение PR поддержки всех продуктов компании, написание специализированных пресс-релизов, интервью и пр. для русскоязычных и англоязычных он-лайн и офф-лайн изданий; производство упаковки и рекламы, включая текст и арт; производство эксклюзивного арта для прессы (обложки и постеры); производство рекламных видеороликов; производство веб-контента; подготовка материалов к мероприятиям, включая выставки и презентации; обеспечение проведения мероприятий; управление плановым производством; планирование загрузки персонала; заблаговременное привлечение необходимых или дополнительных ресурсов; оптимизация себестоимости производства; ведение финансовой отчетности и стоимостная оценка мероприятий; поддержание сквозного позиционирования компании и продуктов во всех материалах компании; систематизация и разработка стандартных процедур работы рекламного отдела; размещение заказов у внешних подрядчиков; приемка работ у персонала и сдача работ; постоянное проведение мер по повышению качества материалов.

Старший программист

Требования: проживание в Москве или Московской области; увлеченность компьютерными играми; высшее/незаконченное высшее образование; хороший общий алгоритмический базис, высокая культура программирования; опыт программирования на C++ от двух лет; участие в

разработке крупных коммерческих программных продуктов или игр не менее двух лет; умение быстро разбираться в чужом коде; опыт refactoring; опыт работы с MSVC; способность работать в команде; чувство юмора.

Приветствуется: опыт подключения стороннего middleware в крупных проектах; знание и опыт работы с MFC; опыт создания user interface без помощи RAD-средств разработки; опыт работы с 2D/3D графикой; знание баз данных (в частности, MS SQL Server).

Внештатный специалист по зффектам в Maya (удаленная работа)

Требования: проживание в Москве или Московской области; знание раздела Dynamics в Maya, в частности, все, что связано с частицами (particles), излучателями (emitters) и полями (fields); знание специфики частиц типа Sprites; навыки моделирования и анимации в Maya – очень желательно; умение работать в четком графике, планировать свое время и рассчитывать продолжительность поставленной задачи.

Приветствуется: владение Adobe Photoshop в базовой объеме (достаточном для создания или редактирования текстур для материалов).

Внештатный аниматор в Maya (удаленная работа)

Требования: знание и владение принципами традиционной анимации; опыт создания анимаций на основе предоставленных раскадровок, видеоматериалов; способность самостоятельно разрабатывать движение; владение основами режиссуры и монтажа; умение работать в четком графике, планировать свое время и рассчитывать продолжительность поставленной задачи.

Приветствуется: владение следующими возможностями Maya: Animation, MEL-Scripting; опыт работы в игровой индустрии; художественное образование.

Работа: анимация персонажей (в том числе и негуманоидных), камеры и других объектов сцены, артикуляция; при необходимости возможно выполнение следующих задач: создание раскадровок, разработка персонажей, постановка кадра.

Резюме и примеры работ слать на jobs@nival.com.

K-D LAB



Программисты

Программист математик: специалист с высшим математическим или физико-математическим образо-

ванием, хорошо подкованный в теории и имеющий богатый практический опыт программирования (не менее 2-х лет на C++).

Работа: разработка, реализация и оптимизация сложных математических и физических задач.

Программист Direct3D: специалист с высшим/незаконченным высшим физико-математическим образованием, хорошо разбирающийся в последних тенденциях 3D-технологий, имеющий практический опыт (не менее 2-х лет) программирования 3D-ускорителей (C++/Direct3D).

Программист MFC: специалист с высшим/незаконченным высшим физико-математическим образованием, хорошо разбирающийся в устройстве интерфейсов Windows, имеющий практический опыт (не менее 2-х лет) программирования MFC (или аналогов).

Общие требования к кандидатам: высшее/незаконченное высшее образование; хорошая алгоритмическая база; опыт программирования на C++ не менее 2-х лет; готовность работать в команде;

Художники

3D-Моделер: специалист с большим опытом работы в графических пакетах (желательно 3DS Max). Доступные для просмотра примеры работ. Задача: 3D-моделирование по заданным эскизам.

Художник-аниматор: специалист с художественным образованием (минимум – художественная школа). Опыт работы с графическими пакетами (желательно 3DS Max). Доступные для просмотра примеры работ по анимации.

Художник по текстурам: специалист с хорошим опытом работы в графических пакетах (желательно Photoshop и 3DS Max). Доступные для просмотра примеры 2D-работ.

Общие требования к кандидатам: доступные для просмотра примеры работ; готовность работать в команде.

Резюме слать на jobs@kdlab.com.

SNOWBALL
INTERACTIVE



Переводчики

Детская редакция Troll.ru приглашает переводчиков с английского языка для работы над серией детских игр.

Требования: литературный русский язык, отличное знание английского, ответственность, желание работать в команде. Необходим искренний интерес к детской тематике и компьютерным играм.

Условия: сдельная работа, достойная оплата, возможность совмещения

работы по адаптации с учебной или другой работой.

Редактор

Студия Snowball Interactive приглашает энергичную личность для работы с игровыми переводчиками.

Требования: владение русским и английским языками, инициативность и ответственность, опыт работы редактором не менее 1 года, коммуникабельность и доброжелательность, способность обучаться, желание работать в команде, проживание в Москве. Искренний интерес к компьютерным играм.

Условия: сдельная работа, достойная оплата, гибкий график работы.

Переводчики

Студия Snowball Interactive приглашает переводчиков с английского, немецкого, испанского и шведского языков для участия в адаптации игр.

Требования: литературный русский язык, отличное знание любого из перечисленных языков: английский, немецкий, испанский, шведский; ответственность, желание работать в команде. Искренний интерес к компьютерным играм.

Условия: сдельная работа, достойная оплата, возможность совмещения работы по адаптации с учебной или другой работой.

Стажер

Студия Snowball Interactive приглашает энергичную личность для стажировки в отделе по маркетингу и связям с общественностью.

Требования: владение русским и английским языками, инициативность и ответственность, коммуникабельность и доброжелательность, способность обучаться, желание работать в команде, проживание в Москве или ближайшем Подмосковье. Искренний интерес к компьютерным играм.

Условия: работа не более 20 часов в неделю, стипендия, обучение в процессе работы, возможность совмещения обязанностей стажера с занятиями в учебных заведениях, перспектива получения должности бренд-менеджера по окончании срока стажировки.

Краткий (не больше страницы) рассказ о себе и о том, почему вы хотите работать с играми, слать на enroll@snowball.ru. В теме письма укажите, в зависимости от вакансии:

- переводчики (Troll.ru)
 - "Referen-ce code KL07"
- редактор (Snowball Interactive)
 - "Reference code GE05"
- переводчики (Snowball Interactive)
 - "Reference code TR00"
- стажер (Snowball Interactive)
 - "Reference code I00"

Содержание CD & DVD

ДЕМО-ВЕРСИИ

Axis & Allies DVD

Немного необычная реалтаймовая стратегия о Второй мировой. Ряд особенностей игры серьезно влияет на геймплей, делая невозможным применение некоторых стандартных для RTS тактик. В традиционных RTS по карте разбросаны ресурсы, и можно выиграть, отрезав от них врага и подождав, пока у него кончится то, что он успел накопить. Здесь же источником ресурсов являются здания, увеличивающие скорость поступления денег, снабжающие армию бензином, боеприпасами и т.д. Отдельных юнитов в игре нет - управлять нужно небольшими отрядами. И уничтожить можно только отряд целиком: если хоть один юнит из отряда выживет и вернется на контролируемую территорию, все раненные в отряде будут очень быстро вылечены, а погибших заменят новые бойцы. Причем эти новобранцы автоматически спавнятся рядом с командиром отряда, платить за них ничего не нужно. Благодаря такому подходу, а также способности отрядов "окапываться" (и получать соответствующие бонусы), обороняющаяся сторона обладает большим преимуществом, ликвидировать которое поможет лишь значительный численный перевес.

В демку попала занимательная миссия, посвященная освобождению Сталинграда. Командовать будем от имени маршала Жукова, которого, кстати, неудачно озвучили (впрочем, не его одного).

Задача: выбить фашистов под командованием Паулюса и Манштейна из Сталинграда и окрестных поселений. Поможет нам маршал Чуйков - он будет атаковать с противоположного фланга. Командующие армиями различаются четырьмя специальными возможностями, которые получают возглавляемые ими армии (блицкриг, коварная бомбардировка, деморализация и другие). Если хотите опробовать все эти спецсредства - поиграйте на случайных картах (там вообще много того, что не вошло в миссию про Сталинград).



Football Manager 2005

Претендент на звание лучшего спортивного менеджера. Управлять дадут английским или шотландским клубом. Демка содержит все данные о командах и игроках, что не удивительно - полная версия должна выйти в ноябре.

№11 2004 НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА DVD

Демо-версии

- Axis & Allies
- Bloodlines 2
- Dark Age of Camelot: Call to Arms
- Earth 2150
- DTA San Andreas
- Legends: Dark Shadows
- Pyromis: Supersoldier
- Psychonauts
- Stronghold 2
- The Ball's Tale
- Vampire: the Masquerade - Bloodlines
- Planet Rave

Полноценные

- Age of Mythology
- Battlefield Vietnam
- Command & Conquer: Generals
- Delta Force: Black Hawk Down (Delta Force: Операция Черный Бетербург)
- Delta Force - Black Hawk Down: Tag Team Saboteur (Delta Force: Операция Капкан)
- DOOM 3
- Freelancer
- Homeworld 2
- Mafia
- Rome: Total War
- Sims 2, The
- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Tom Clancy's Rainbow Six 3

Архивы

- ATI Radeon Catalyst v.3.10 Win 2000 / XP
- ATI Catalyst v.4.7 Win 9x / ME
- ForceWare V.66.81 Win 2000 / XP
- ForceWare v.61.76 Win 9x / ME

Пачки

- Battlefield Vietnam Retail v.1.2
- Call of Duty: War v.1.1
- Command & Conquer: Generals v.1.1
- DOOM 3 Retail v.1.1
- Far Cry v.1.3
- Kult: Heretic Kingdoms Retail v.1.1
- Neverwinter Nights: Hordes of the

Underdark English retail v.1.64

Демо-версии

- Axis & Allies
- Football Manager 2005
- Knight Rider 2
- Knights of Honor: Рыцари Чести
- Kult: Heretic Kingdoms
- Medieval Conquest
- Need for Speed Underground 2
- Prince of Persia: Warrior Within
- Richard Burns Rally
- RollerCoaster Tycoon 3
- Sabotage: Break the Rules
- Scrapland
- Sonic Heroes
- Space Interceptor: Project Freedom (Гражданский 21)
- WANTED: A Wild Western Adventure
- Метрополис 8 (Maximus XV Abraham Strong: Spare Me a Cellar)

Оригинальные пачки

- Asperella
- Ray Crash: Green Snake

Freeware и Shareware игры

- Lock On
- Space Oddity
- Matrix Dude
- Игры от Alawar Entertainment

СИМВОЛИКА

DVD - только на DVD

В содержании дисков возможны изменения

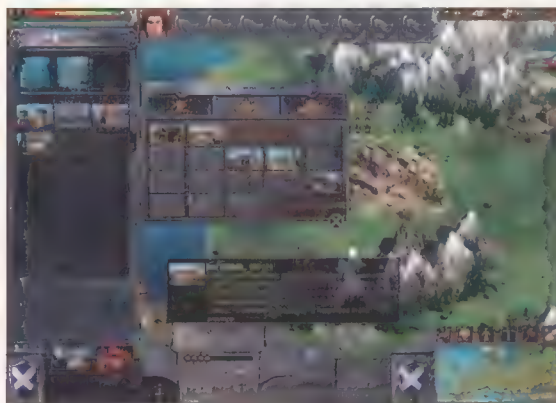
Knight Rider 2 **DVD**

Вторая игра по мотивам сериала про "умную" супермашину K.I.T.T. Кроме искусственного интеллекта, машина имеет вооружение (лазер, плазма, ракеты) и специальные устройства, позволяющие прыгать, ездить на двух колесах, воровать электричество из генераторов и т.д. Все эти способности пригодятся для выполнения разнообразных заданий по ходу миссии. Миссий в деме три штуки, все они логически связаны сюжетной линией, так что лучше проходить их по очереди. Также в демку попал ролик, показывающий фрагмент сериала, где на полигоне проверяется броня машины (в главном меню выберите Extra → TV scenes).



Knights of Honor: Рыцари Чести **DVD**

Реалтаймовая стратегия, посвященная управлению средневековым государством. Учитывая традиционное для жанра долгое лазанье по разнообразным менюшкам и нетрадиционное отсутствие возможности влиять на скорость игры, реалтаймовость только мешает. Зато цель в игре абсолютно логичная и очевидная - сохранить государственность. Чтобы добиться этого, придется развивать экономику, наращивать армию, покорять слабых и поддерживать мир с сильными странами. Игра закончится, если какое-то государство добьется мирового господства, или при получении всех десяти т.н. "преимуществ королевства", в числе которых: урбанизация, эпоха просвещения и секретный орден. В деме можно возглавить Шотландию и Богемию (обе способны претендовать лишь на независимость от более могущественных соседей), и принять участие в управлении довольно большим войском, запустив Quick Battle. Имеется неплохой туториал.



Prince of Persia Warrior Within

Демки

- ◆ Neverwinter Nights: Shadow of the Undeptide English retail v. 1.64
- ◆ Richard Burns Rally v. 1.2
- ◆ Rome: Total War v. 1.1
- ◆ Shade: Wrath of Angels v. 1.01
- ◆ Singles - Flirt up your Life English retail v. 1.0
- ◆ Star Wars: Battlefront English retail v. 1.01
- ◆ The Political Machine Patch v. 1.02
- ◆ Tribes: Vengeance English retail v. 1.01
- ◆ Warhammer 40,000: Dawn of War English retail v. 1.01

Обои

- ◆ Evil Genius
- ◆ Kohan II: Kings of War
- ◆ Kult: Heretic Kingdoms
- ◆ Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- ◆ Rome: Total War
- ◆ Seal of Evil
- ◆ Star Wars: Battlefront
- ◆ Tony Hawk Underground 2
- ◆ Warhammer 40,000: Dawn of War
- ◆ Звездные воины (Star Wars)

Скриншоты

- ◆ Football Manager 2005
- ◆ Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- ◆ Star Wars: Battlefront

Прохождение

- ◆ Брат-Перог. Ограбление города
- ◆ Зенит
- ◆ Братия Гильотин 3.0. Демон и его родичи
- ◆ Кристалл

Бесплатные программы и утилиты

- ◆ Android Viewer v. 1.03
- ◆ Audi Leak Test v. 6.3
- ◆ Burn Free v. 1.0.2.0
- ◆ CDCheck v. 3.1.0.0
- ◆ Mail Box Director v. 2.10
- ◆ SafePR
- ◆ Tool Project v. 3.0

Сервис-дэн

- ◆ ArtMoney SE v. 1.07
- ◆ BSPlayer version 1.02
- ◆ Cheat Engine Database 2.04 v. 1.0
- ◆ DOSBox v. 0.47
- ◆ Dragon UnPACK v. 5.0.0.114
- ◆ FreeRip v. 2.2.0
- ◆ Fresh Download v. 7.16
- ◆ Infanter v. 3.02
- ◆ K-Lite Codec Pack v. 2.2.2 Full
- ◆ LK-Chief-Engine v. 4.0
- ◆ Quick Time Player v. 6.0.1
- ◆ Real Alternative v. 1.28
- ◆ Soyuzar Blister v. 3.2

7-Zip

- ◆ Франатские видео
- ◆ City of Heroes

Трейлеры фильмов

- ◆ A Series of Unfortunate Events
- ◆ Appleseed
- ◆ First Daughter
- ◆ Paparazzi
- ◆ Robots

Лаборатория Касперского

- ◆ Антивирус Касперского Personal v. 5.0.136
- ◆ Касперский Anti-Hacker v. 1.5.119 Rus

Windows XP

- ◆ WindowsGuard v. 2.2
- ◆ Swift Player v. 1.1
- ◆ WinAce v. 2.5 final
- ◆ Winamp Full v. 5.05
- ◆ Windows Media Player v. 9.00.00.2980 для Win 2000, 98, ME
- ◆ Windows Media Player 10 Final для Windows XP

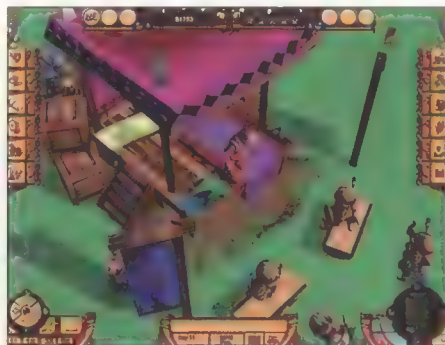
Kult: Heretic Kingdoms DVD

Грамотное сочетание hack & slash и интересного сюжета понравится многим ролевикам. Игруем мы за женщину со столь редкой нынче профессией инквизитора. Можно было бы подумать, что героине предстоит искоренять ересь, подрывающую авторитет церкви и веру в бога. Однако религию придется не спасать, а уничтожать. Для этого нужно найти и разломать меч Godslayer, которым был убит местный бог (невероятно, но факт). В системе характеристик персонажа есть т.н. attunement, особые навыки, не имеющие численного измерения: они или есть или их нет (что-то вроде перков в фоллаутах). Интересны они не сами по себе (тут все стандартно), а тем как они приобретаются. Например, если убить нескольких врагов алебардой, получим attunement Way of the Warrior, удваивающий шанс критического удара, а постреляв из волшебной палочки, раскроем в себе способности к магии. Применить все attunement'ы сразу не получится: для них есть определенное количество слотов, растущее при получении уровней. Хороша придумка с параллельным миром Dreamworld'ом, населенным духами, в основном враждебными, но есть и дружественные, связанные, как правило, с квестами. В демку попал внушительный кусок игры, хватит на несколько часов.

**Medieval Conquest DVD**

Стратегия в стиле Majesty. Тьма и зло пришли в некогда спокойное королевство. Многие отважные герои пытались выявить источник зла, но он до сих пор не обнаружен. Придется брать за дело самому. Нужно продемонстрировать свои способности королю, убив десять личинок. Выполнять эту грязную работу собственноручно ни к чему: проще нанять героев и послать их в бой, указав зону охоты на монстров. Главное – сделать подопечных счастливыми, дать им крышу над головой, кормить бесплатными обедами, водить в театр, лечить после боя, и они будут служить своему хозяину верой и правдой до самой смерти. Чтобы оттянуть гибель героев, их следует одновременно экипировать адекватно их уровню и профессии. Воинам нужна броня и оружие ближнего боя, рейнджерам – луки и стрелы, магам же важнее всего выучить мощные за-

клипания. Тут возникает простор для стратегического подхода: либо нанимать героев только одного класса (не надо строить здания для других классов, но найм героев обойдется дороже), либо приглашать различных приключенцев (более универсальная и дешевая команда, но в строительство базы придется вложить немало сил и средств). Опробовать различные варианты возможно даже в демке: монстры респавнятся, а это значит, что героев можно прокачать до любого уровня и построить все доступные здания.

**Need for Speed Underground 2**

Electronic Arts наконец-то выпустила демку долгожданного автосимулятора. Покататься по широким дорогам мегаполиса и оценить красоты графики можно на Nissan 350Z. Вообще, от трех с половиной сотен метров можно было бы ожидать немного больше: постоянно натыкаешься на заблокированные дороги, что не позволяет оценить размеры города. Доступны режимы Free Roam, Quick Race, Downhill Drift и Online. В Free Roam вошли трассы других режимов, а также несколько магазинов.

Prince of Persia: Warrior Within DVD

Красивая графика и динамичные бои гарантируют массу положительных эмоций любителям расслабиться, порешив десяток-другой монстров. Для полноты ощущений не забудьте в опциях включить кровь, которая не показывается по умолчанию. Боевка выполнена эффектно, в типично голливудском стиле: с размашистыми "театральными" ударами и кульбитами. Изначально у принца есть один "меч" (так авторы обозвали эту кривобоку заточку), но с трупов можно снять и другое оружие, чтобы использовать сразу два. Все многообразие приемов выполняется с помощью всего нескольких кнопок, так что придется запоминать комбинации клавиш. Всем этим премудростям в боевой обстановке научит tutorial. В этой игре обучение является обязательной, но пропускать ее и не стоило бы т.к. она несет сюжетную нагрузку – драку с "боссом" в конце (принца даже убить могут, а сэйвиться нельзя).

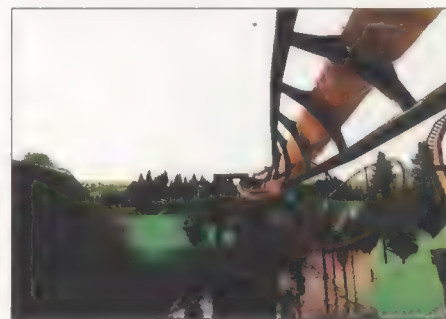
Richard Burns Rally DVD

Объявленный авторами как наиболее реалистичный и первый истинный

раллийный автосимулятор. Насколько игра реалистична на самом деле, решат геймеры, но к управлению придется привыкать довольно долго. Интересно, что никаких настроек реализма в деме нет, а по умолчанию машина игрока практически неразрушима. Конечно, у нее бьются стекла, мнется кузов, отлетают двери, но она едет, причем ничуть не хуже новой. В составе демы одна трасса и один тренировочный трек.

RollerCoaster Tycoon 3 DVD

Продолжение серии экономических стратегий об управлении парками развлечений. Третья часть радует графикой, особенно красиво парк выглядит ночью, во время фейерверка. Появился дополнительный стимул для проектирования собственных горок и создания более красивых парков. Дело в том, что теперь можно "прокатиться" на любом аттракционе, включив специальную камеру (в tutorialе расскажут как). Выглядит это весьма впечатляюще, не зря авторы подчеркивают эту возможность. Других значительных отличий от второй части нет, добавлено всего понемногу: аттракционы, магазины и т.д. В демку, конечно, все это не попало, а вошел не самый лучший tutorial и сценарий, где уже функционирующий парк нужно "догнать" до определенной стоимости и числа посетителей за 45 минут. Зато в этом парке над водой стоят замечательные американские горки, так что забудьте о миссии, и просто катайтесь в свое удовольствие.

**Sabotain: Break the Rules DVD**

Шутер с элементами RPG, немного смахивает на GTA. Те же противозаконные задания и беготня от сотрудников правоохранительных органов. Хочется отметить качественно проработанное поведение NPC: в подворотнях грабители наезжают на обывателей, копы шмонают подозреваемых, нерадивые пешеходы попадают под машины и т.д. В демке нужно устроить похищения профессора. Если выполнение задания вызовет затруднения – посмотрите гайд в файле solution.txt (в корневом каталоге игры). Если и это не поможет, активируйте читы (нажмите F1, там написано, как это сделать). Среди читов есть бессмертие и получение всего оружия, так что вместо выполнения задания, можно обкатать немаленький арсенал на мирных жителях и милиции.

Scrapland

Экшн от третьего лица, действие которого разворачивается в футуристическом мире роботов. Неплохой сюжет, красивая графика, забавно нарисованные персонажи. Геймплей сочетает две основные составляющие. Первая - это полеты и битвы на купленных или украденных кораблях, которые различаются вооружением, скоростью, броней и маневренностью. Не нравятся стандартные модели - настройте их на свой вкус в специальной мастерской. Вторая составляющая заключается в беготне на своих двоих и разговорах с персонажами. При этом можно (в специальных местах) менять облик главного героя, превращаясь в других роботов. Для выбора предоставлены 15 типов механизмов, у каждого есть специальная способность (коп требует денег, степлер прыгает, а мэр усыпляет слушателей своими речами). Демо-версия довольно короткая, но насыщенная действием: нужно сбить двух копов, выиграть гонку за буйками, украсть внешность одного из роботов, пообщаться с архиепископом.

Sonic Heroes DVD

Продолжение приключений сеговского ежика и его друзей. Играть придется за компанию в составе Соника, Наклса и Тэйлса. Управлять одновременно всеми тремя сразу не надо: двое автоматически носят за лидером. Кому возглавлять отряд, определяется типом локации: Соник идеально подходит для быстрых прорывов, Наклс крушит врагов и преграды, а Тэйлс позволяет немного полетать. Если враги обложили со всех сторон - примените командную спецатаку Team Blast. Демка содержит одну простенькую локацию, даже без босса. Легкость прохождения обусловлена тем, что противников можно просто игнорировать. Выберите Соника, умеющего атаковать в прыжке и на бегу (а разгоняется он весьма внушительно). Если на пути враг, то, не останавливаясь, жмите "X" или атакуйте в прыжке (два раза "пробел"). Даже если робот не умрет с первого попадания, отряд уже убежит дальше, и никто догонять его не будет. В пользу такой тактики говорит еще и то, что камера всегда повернута вперед, параллельно "дороге". В результате, все оставшееся хоть в паре метров позади, уже не видно, и бежать обратно приходится "вслепую".



Space Interceptor: Project Freedom (Scrapagegon 2) DVD



Аркадный космосим с максимально упрощенным управлением. Например, целеуказания нет вообще и выбрать конкретного врага нельзя. Это сильно мешает, когда противников много. Если преследуемый игроком истребитель совершает маневр и улетает за пределы экрана, определить, какая из десятка красных стрелочек указывает на него, весьма непросто. Также не хватает традиционного указателя стрельбы на упреждение. Конечно, аркадность есть аркадность, отводить целую страницу под настройки управления прицеливанием, как во Freespace, необязательно, но три-четыре кнопочки облегчили бы жизнь игрока. Графика достойная, может соперничать с X2-The Threat. Говорить о геймплее на основе демо-версии тяжело т.к. доступна одна миссия, к тому же исключительно на низком уровне сложности.

WANTED: A Wild Western Adventure DVD



Квест с мультяшной трехмерной графикой. Игровому процессу предшествует длинная непрерываемая интрошка на движке. Фенимор Филлмор, главный герой игры, помог фермеру справиться с тремя разбойниками, "уговаривавших" бедолагу продать им землю. Спасенный трудяга предложил Фенимору остаться переночевать у него дома (время было позднее). Местная кухня не особо понравилась нашему герою, так что нужно побыстрее убраться с фермы. Стоит лишь собрать все вещи и накормить лошадь - демка кончится.

Меркурий-8 (Maximus XV Abraham Strong: Space Mercenary) DVD

Диаблообразная ролевка, события которой разворачиваются на грузовом космическом корабле в 25 веке. Из-за огромного перенаселения глобальное правительство решило отправить всех эзков куда подальше в космос. В био-

сферах, прицепленных к транспортнику класса Maximus, мотает срок и наш герой - Abraham Strong, экс-офицер отряда коммандос, местный "крепкий орешек".

По сюжету демы нужно будет разбраться с элиенами, проникшими на корабль-тюрьму. Они пленили нескольких человек и подкармливают ими своих личинок. Кроме того, требуется найти координаты портала в материнский модуль, чтобы помочь своим отбиться от инопланетян.

Система характеристик персонажа, можно сказать, классическая: в качестве базовых используются сила, ловкость, знания и живучесть. В зависимости от сгенеренных основных характеристик просчитываются пулы хитпоинтов и энергии. Навыков нет вообще (есть графа fighting skills, но это аналог to hit - т.е. меткость). Среди оружия встречаются, как аналоги средневекового (мечи, топоры, арбалеты и даже рогатки), так и футуристические образцы (плазменные винтовки и т.п.). На персонажа можно надеть шлем, щит и панцирь, вместо колец и амулетов - имплантанты с "дьявольскими" свойствами, вроде "+22 к жизни" или "+6 ко всем резистансам". Броня и неэнергетическое оружие имеют прочность, поэтому их приходится восстанавливать у местного Гризвольда. Продвинутое оружие не имеет магазинов и тратит энергию самого персонажа, восполняемую за счет cells'ов - местной валюты (для восполнения энергии нажмите кнопку "E", тратится 100 cells). Помимо этого есть Hi-Tech Items, соответствующие по функциям свиткам из Diablo I, но имеющие несколько зарядов. Краткое описание Hi-Tech Items и других предметов можно получить, наведя на них указатель мышки и зажав Alt (так можно подсвечивать находящиеся на земле предметы и лайфбары монстров).

Графика хорошая: эффекты красивые, экипировка на модельке игрока выглядит точно так же, как в инвентори. Зума почему-то нет, что довольно необычно для трехмерки. К геймплею претензий особых нет, разве что для хайтековой карточки с телепортом требуется приличное значение knowledge, и придется много бегать пешком. Конечно, игре немного не хватает разнообразия в возможностях развития персонажа, но где еще в sci-fi'шную диаблу поиграешь?



ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ

Aspereta

Бесплатная фэнтезийная ММО-RPG. Игра имеет традиционную ролевою систему: четыре класса персонажей (воин, жрец, маг и вор) с набором скиллов. Для быстрого притока экспы – можно собираться в партии. Имеется возможность крафтинга и создания гильдий. Короче говоря, игра имеет все основные возможности ММО'шек, и наверняка была бы платной, если бы не графика.

Ray Crash open beta DVD

Азартная битва анимешных летающих роботов на огромной арене. На выбор дается пять механизмов с различными ТТХ и вооружением. Пока есть только десматч (обычный и командный). Для начала лучше пройти туториал, а потом попрактиковаться на ботах. В случае победы игрок получает прибавку к рейтингу и деньги, которые можно потратить на оружие и разнообразные апгрейды в местном магазине. Поскольку передавать деньги от одного чара другому нельзя, лучше пораньше выбрать робота по душе и прокачивать только его (апгрейды дорогие, но они того стоят). Играть бесплатно можно будет до конца этого года.



FREWARE И SHAREWARE ИГРЫ

Lock On

Славная аркадка с безумным графическим и звуковым оформлением. Что именно изображается на экране известно лишь авторам. Ясно одно: контролируемый игроком объект должен уничтожить всех врагов с помощью пушечки и ракет. В фантазии создателям не откажешь: одни лишь бонусы, со временем превращающиеся во врагов, стоят многого.

Matrix Dude

Платформер со стрельбой по мотивам к/ф "Матрица". Под музыкальную тему фильма Нео из парных пистолетов расстреливает монстров. Для ускорения процесса нужно собирать бонусное оружие, появление которого сопровождается фразой "New weapon. Try to find it". Маневрировать помогают неслабенькие такие прыжки, как раз в стиле "Матрицы". В игре два эпизода с боссами в конце. Как ни странно, боссами оказались не агенты, а Cyberball и Beholder.

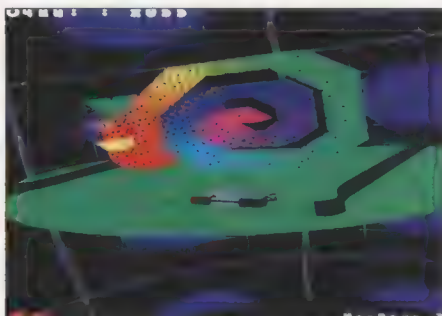
Space Oddity

Очередной римейк Galaga, весьма неплохой. Необычная для таких игр музыка, трехмерная графика. Если хочется чего-нибудь особенного – увеличьте скорость игры.

ИГРЫ ОТ
ALAWAR ENTERTAINMENT

Волшебный Шар

Высокотехнологичная реинкарнация арканоида с обзозом дополнительных фиш. Тут и возможность мотать во все стороны камерой, сохранение в любом месте и трехмерность уровней. Хотя шарик катается по плоскости, при ударе им о нижние этажи конструкций, верхние с грохотом валятся вниз, оказываясь доступными для следующих наездов. Особо это впечатляет, когда берешь бонус, позволяющий пробивать кирпичики насквозь: шарик влетает в гущу уровня, скрывается под всевозможными конструкциями, а наружу валятся осколки, бонусы и то тут, то там обваливаются верхние этажи, как при крупном землетрясении. Смотрится внушительно. Кстати о бонусах – их много, местами даже слишком много. Понять, какой хватать, а от какого уворачиваться – тяжело, пока не замечаешь, что правильные бонусы содержат стрелки синего цвета, а все остальные – красного. Дешево и сердито решена проблема "последнего кирпичика": когда уровень почти пройден, и осталось сбить лишь пару кусочков, появляется бонус перехода на следующий уровень.



Дом Монстров

Главный подсудимый в деле "О бессмысленных растратах рабочего времени" – Lines – вышел на свободу. Он сменил имя и разработчика. Он вооружен приятной музыкой, симпатичной анимацией и внушительным количеством свежих наворотов. Он мечтает отомстить!

Мстит он двумя режимами игры, каждый из которых поделен на уровни. Кроме обычных разноцветных шариков (точнее, раньше шариков, а теперь монстров) жизнь игроку портят джокеры, бомбы, камни и цветные бомбы. Джокеры подходят сразу ко всем цветам, бомбы уничтожают монстров вокруг себя, от камней нельзя избавиться, а цветные бомбы выносят всех монстров одного цвета.

На свалку истории улетела концепция "выставьте пять шаров в линию и они исчезнут". Теперь монстров надо ставить в "квадрат" по четверо, да еще и организовывать всякие бонусные построения, которые более сложны, но приносят больше очков. Стало доступно много новых приемов, ведь теперь можно увидеть, какие монстры появятся на следующем ходу и где конкретно это произойдет.



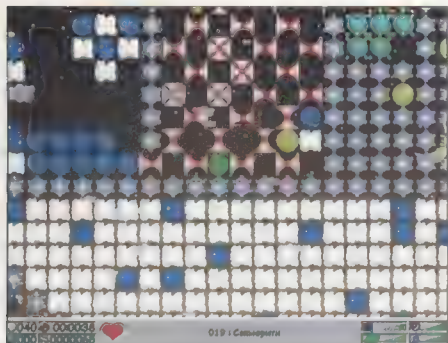
Разумный Мышонок

На этот раз дух прогресса посетил старого-доброго "Грузчика" aka Sokoban. В результате, скромный трудяга превратился в лопоухое мышастое создание, научился перепрыгивать через ящики и обзавелся Action Point'ами. На экономном распределении последних построена вся игра. В начале каждого уровня игрок получает несколько десятков AP. На один шаг тратится один поинт, на перемещение ящика пять AP, а на прыжок – целых двадцать. Когда поинты заканчиваются – герой умирает от истощения. Также по уровням разбросаны всякие разные вкусности, позволяющие сделать на несколько шагов больше. Эта тотальная экономия как раз и является минусом игры. Начиная с пятого-шестого уровня, приходится кропотливо выверять каждое движение в поисках единственного пути, предусмотренного разработчиками. Любой неверный шаг – и уровень надо переигрывать заново. Признаться, это не слишком бесит. А мерзкий паук убивает героя, стоит тому простоять на месте лишний десяток секунд, и не дает нормально думать.

Симплекс

Supaplex, безусловно, была выдающейся игрой. Сто одиннадцать уровней, просто невероятные по своей напряженности и драматургии, десятки ухищрений, позволяющих обмануть ножницы, и всего пять кнопок управления (стрелки и пробел). Игра заключается в Digger'оподобном поедании уровней и уходе от падающих предметов. "Симплекс" подражает именитому предку практически во всем, начиная с названия, набора движений и заканчивая уровнями, которых, кстати, тридцать восемь. В то время как игровой процесс не изменился со времен Supaplex, все, что его окружает, приятно преобразилось: появилась музыка,

анимированные задники с динамической сменой дня и ночи, анимация всего и вся. Было бы удивительно, если бы их не оказалось. Из значительных изменений стоит отметить снисходительность игры к ошибкам игрока. В том же Digger'e упавший на голову мешок однозначно приводил к смерти, здесь же подобные просчеты лишь отнимают несколько процентов жизни.



Чебомэн

Так и не добравшийся официально до персоналок Марио все же умудрился породить толпы платформеров-подражателей. "Чебомэн" как раз из их числа. Вихрем проскакивая уровни, он топчет ногами встречную живность, и разбивает каской все, до чего не может достать ногами. Разработчики под завязку набили игру мелкими деталями, проще говоря, в ней всего много! Толпы монстров и ловушек, 25 жизней, россыпи монеток, везде и всюду. А уж если что рвануло, то это на треть экрана с грохотом, взрывной волной и осколками. Однако жизни незаметно заканчивается (а пополняются они едва-едва), а стремительно убежать от каждого взрыва надоедает. Когда врагов много, приходится следить, чтобы ни за одного не зацепиться, постоянно осторожничать, что явно противоречит веселому духу платформера. "Чебомэн" - игра на пару часов. Стоит ее пройти, как интерес испаряется сам собой.

ДОПОЛНЕНИЯ

Age of Mythology DVD

Набор дополнений для AoM:TT в этом месяце можно охарактеризовать как "всего понемножку". Несколько карт для одиночной и мультиплеерной игры, пара новых кампаний, пара новых юнитов (в том числе и первый во вселенной AoM юнит-джедай).

Battlefield Vietnam DVD

Ежемесячная десятка новых карт для BF Vietnam. В подборку вошли экзemplяры, различающиеся по своей тематике и размерам. Кроме всего прочего пара карт воссоздает места сражений из к/ф "Апокалипсис сегодня" и "Мы были солдатами".

Command & Conquer: Generals

Для C&C Generals, как и всегда, мы поставили джентльменский набор из пяти карт. Из них четыре представля-

ют собой высококачественные сингловые миссии, посвященные борьбе с международным терроризмом. Качество исполнения и сложность - высокие. Все карты идут только под Zero Hour.

Delta Force: Black Hawk Down (Delta Force: Операция Черный Ястреб) DVD

Новый месяц, новые карты. На этот раз всего 15: семь для сингла, восемь для мультиплеера. Стоит отметить мини-кампанию из двух карт про пулеметчиков Нельсона и Твомери, которые в фильме отбились от основной группы и шастали по Могадишу вдвоем.

Delta Force - Black Hawk Down: Team Sabre (Delta Force: Операция Кармель)

Десяток новых карт для адд-она. По пять штук для сингла и для мультиплеера.

DOOM 3

В этом месяце на диск были выложены десять карт для одиночной и мультиплеерной игры, а также пяток модов. Среди них можно найти забавные дополнения, добавляющие в поддержку игроку отряд NPC морпехов, или, например, небольшой радар на экран плазмогана. Кроме того, в подборку вошло несколько видеороликов, обучающих работе с редактором игры. Те же, кому он не по душе, смогут познакомиться с альтернативным редактором GtkRadiant, разработанным для игр на движке Quake и получившим в свежей версии поддержку Doom 3.



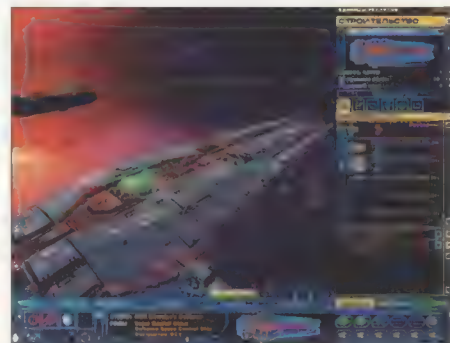
Freelancer DVD

В этом месяце для Freelancer наступило запоздалое модовое безрыбье (по идее, это летом дополнений бывает недобор, а не осень). Всего пять новых модов, и все они - новые версии уже существующих. Особо стоит отметить разве что The Next Generation версии 2.56, новую инкарнацию одной из самых объемных и уважаемых конверсий для Freelancer.

Homeworld 2 DVD

Три из шести дополнений посвящены объемистой модификации Point Defense Systems, перестраивающей игровую систему на совершенно новый лад. Стандартная классификация "капшпы\файтеры" заменяется этим модом на сложную многоступенчатую градацию, напоминающую структуру ВМС

современных развитых стран. Соответственно, меняется и весь геймплей: поскольку нет ярко выраженного корабля-матки, бои разворачиваются между группами кораблей разного назначения, предводимых тяжелыми флагманами. Чтобы оценить изменения мода, даже не нужно его устанавливать: среди дополнений можно найти пятиминутный видеоролик, демонстрирующий новые игровые возможности (к тому же он еще и очень красивый!).



Mafia DVD

В подборку этого месяца вошла десятка новых машин для игры, а так же версия 1.3 объемного мода "70'es", видеоизменяющего Mafia согласно вкусам ревущих семидесятых. Кроме машин в набор вошли четыре образца оружия.



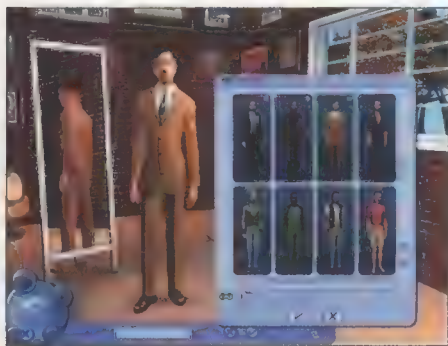
Rome: Total War

С ноября мы начинаем выкладывать на диск подборку модов для Rome: Total War. На первый раз предлагается несколько исторических битв; мод, исправляющий досадную "ошибку" разработчиков и позволяющий проходить основную кампанию за любую фракцию; мод, меняющий облик римских отрядов и утилит, позволяющая отключать ограничение битв по времени.

Sims 2, The

Не прошло и месяца со дня выхода вторых Симсов, а дополнения к игре повалили таким бурным потоком, что впору заорать "Где же ты, моя Сулико!?" и начать раскопки завалов новинок. Сулико не обещаем, а вот наборы из новых вариантов одежды, косметики и даже цвета кожи найти получится точно. Как, впрочем, и с десятком новых домов для тех, кому лень придумывать и строить стильное жилище собственноручно. С новыми объектами пока облом, а вот для всех любителей

голой правды в компьютерных играх найдутся и патч, убирающий ненавистные "квадратики", и анатомически верные скины для симов обоих полов. Даешь "Секс в большом городе"!



Star Wars: Knights of the Old Republic

В разделе лучшей RPG прошлого года на этот раз правит бал кампания Reign of the Sith - крупномасштабный проект с новым сюжетом, новыми героями и даже новыми планетами. Прошло пять лет с того момента, как Дарт Рэван перешел обратно на темную сторону Силы, прикончил своего непутевого ученика и вновь взял Орден Ситов под свой контроль. За это время он умудрился, как минимум, подчинить себе Сенат, жениться на Бастиле (!) и захватить Манаан. С подавления беспорядков в этом рыбьем садке и начинается действие.

Кроме RotS, имеется десять разнокалиберных модификаций, от простых скинов до комплексных ролеплейных модулей. Лучший из модов - Ord Mandell. Он добавляет в игру планету, на которой есть NPC, два квеста, имеются магазины с кучей редких вещей. В процессе выполнения квестов можно разжиться новыми предметами: тяжелой республиканской броней и шмотками легендарного темного джедая Dark One.

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield DVD

К обычной десятке новых карт для игры в этом месяце присоединилось явление, весьма редкое в краях Raven Shield - мод. Причем мод оружейный, добавляющий в игру аж пять новых пистолетов на радость всем любителям режима Pistols Only.

Unreal Tournament 2004 DVD

Основу данной подборки по UT2004 составляют новый бонус-пак от разработчиков, вводящий в игру множество дополнений, и очередная версия одной из самых значительных модификаций для UT2004 - Troopers: Dawn of Destiny. Помимо этих тяжеловесов мы выкладываем и самые лучшие модели, созданные фанатами за прошедший месяц.

Vietcong DVD

Открывает (и, собственно говоря, закрывает) подборку этого месяца десяток новых карт для мультиплеерной и одиночной игры.

WarCraft 3: Reign of Chaos

Внимая гласу народа, отныне и впредь мы будем ежемесячно в дополнение к хрестоматийной подборке моделей ставить не меньше десяти карт, в основном - синглплеерных. В этом месяце их даже чуть больше, а именно 11, из них пристального взгляда заслуживают Regicide (детально проработанная миссия на тему "убей VIP") и великолепный скриптовый ролик The Vision. Также на этом диске вас ждет набор кампаний, включающий четвертый эпизод Wanderers of Sorceria и умопомрачительную комедию Joe's Quest. Из моделей особое внимание обратите на Garona - работу нашего автора Дмитрия Роммеля. Для желающих не отставать мы выложили полный набор инструментов по редактированию моделей, а также документацию к ним (увы, на английском).



В тылу врага (Soldiers Heroes of World War II)

В этом месяце сообщество моддеров порадовало любителей игры несколькими интересными дополнениями. Прежде всего, стоит упомянуть новую кампанию за британских SAS'овцев, состоящую из шести миссий. Любители Counter-Strike получили возможность поиграть в первую публичную бету мода Swat_CS, превращающего, как нетрудно догадаться, союзников в полицейский спецназ, а немцев - в террористов.

Ну, и на сладкое припасен огромный (300 мегабайт) музыкально-звуковой мод, заменяющий стандартные треки и озвучку BTV на более качественные и разнообразные композиции из разных фильмов и игр.

КИБЕРСПОРТ DVD

Демки с WCG2004 по дисциплинам Counter-Strike, Warcraft III, StarCraft и Unreal Tournament 2004. Ключевые сражения сопровождаются аудиокomentarиями.

ВИДЕО DVD

- Axis & Allies
- BloodRayne 2
- Dark Age of Camelot: Catacombs
- Earth 2160
- GTA San Andreas
- Legacy: Dark Shadows
- Project: Snowblind
- Psychonauts

- Stronghold 2
- The Bard's Tale
- Vampire: the Masquerade - Bloodlines
- Полет Фантазии

ДРАЙВЕРЫ

- ATi Catalyst v.4.10 Win 2000/XP
- ATi Catalyst v.4.7 Win 98/ME
- ForceWare v.66.81 Win 2000/XP
- ForceWare v.61.76 Win 98/ME

ПАТЧ

- Battlefield Vietnam Retail v.1.2 DVD
- Colin McRae Rally 2005 v.1.1
- Conflict: Vietnam Retail v.1.1
- Doom 3 Retail v.1.1
- Far Cry v.1.3 DVD
- Kult: Heretic Kingdoms Retail v.1.1
- Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark English retail v.1.64 DVD
- Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide English retail v.1.64 DVD
- Richard Burns Rally v.1.2
- Rome: Total War v.1.1
- Shade: Wrath of Angels v.1.01
- Singles - Flirt up your Life European retail v.1.6 DVD
- Star Wars: Battlefront English retail v.1.01
- The Political Machine v.1.02 DVD
- Tribes: Vengeance Eng retail v.1.0-v.1.01
- Warhammer 40,000: Dawn of War English retail v.1.01

ОБОИ DVD

- Evil Genius
- Kohan II: Kings of War
- Kult: Heretic Kingdoms
- Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- Rome: Total War
- Seal of Evil
- Star Wars: Battlefront
- Tony Hawk Underground 2
- Warhammer 40,000: Dawn of War
- Звездные волки (Star Wolves)

СКРИНШЕЙВЕРЫ DVD

- Football Manager 2005
- Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- Star Wars: Battlefront

ПРОХОЖДЕНИЯ

- Братья-Пилоты. Обратная сторона Земли
- Братья Пилоты 3D. Дело об огородах вредителей

БЕСПЛАТНЫЕ ПРОГРАММЫ И УТИЛИТЫ

Aidsoid Viewer v.1.03



Программа предназначена для просмотра и конвертирования графических файлов популярных форматов в Windows. Очень удобна в использовании и работает гораздо быстрее своих громоздких аналогов. Ничего лишнего. Только самые нужные функции. Есть поддержка визуальных тем для Windows XP. Программа абсолютно бесплатна.

Audit Leak Test v.6.3

Маленькая утилита покажет и докажет сонливость вашего программного брандмауэра, если таковой вообще имеется. Принцип действия программы очень прост. Она ищет "дырки" в установленном программном обеспечении и отправляет данные с ПК через эти дырки, обеспечивая тем самым незаметную передачу данных (предполагается, что найденное ПО имеет разрешение на отправку данных в интернет, т.е. пользователь разрешил в своем firewall'e доступ в сеть этим приложениям).

Burn4Free v.1.0.2.0

Программа для записи и копирования CD и DVD. Имеет гибко настраиваемые параметры записи, включая возможность создания аудиодисков из файлов в форматах: WAV, WMA, MP3/MP2/MP1 или OGG. Предусмотрен режим быстрого копирования CD/DVD с помощью нескольких кликов мыши, а также работа с образами дисков. Поддерживает более 1500 приводов.

CDCheck v.3.1.2.0

Последняя версия популярнейшей утилиты, предназначенной для предотвращения потери данных на съемных носителях. Программа сканирует любой диск на наличие поврежденных сегментов, и, если таковые обнаруживаются, предоставляет возможность попытаться восстановить данные. Последние версии программы поддерживают работу с DVD.

Mail Box Dispatcher v.2.10

Новое средство борьбы со спамом. Включает в себя четыре взаимодействующих друг с другом модуля. В их число входят самые эффективные фильтры с обновляемыми базами данных, отсеивающие письма по известным элементам письма (содержание ключевых фраз в заголовках и теле письма, отправитель и т.п.), а также самообучающийся модуль, работа которого зависит от указаний пользователя. Гибко настраиваемые параметры программы в совокупности с продуманным интерфейсом делают эту программу незаменимым помощником в работе с электронной почтой.

SafeXP

Небольшая утилита для тонкой (с точки зрения безопасности) настройки стандартных приложений и сервисов,

входящих в семейство любой версии Windows: Internet Explorer, Media Player, MS Office, MSN Messenger. С помощью нескольких кликов мыши можно установить необходимый уровень безопасности для всех компонентов системы. Для тех, кто совсем не разбирается в защите компьютеров, предусмотрена опция "рекомендованных настроек".

ToolTipZEN v.3.0

Теперь не нужно вешать стикеры с заметками на корпус монитора. Достаточно набить заметку в этой программе, и она всегда будет перед глазами. ToolTipZen имеет множество настраиваемых параметров: от выбора цвета фона и прозрачности окна с заметкой, до установок его размера и расположения.

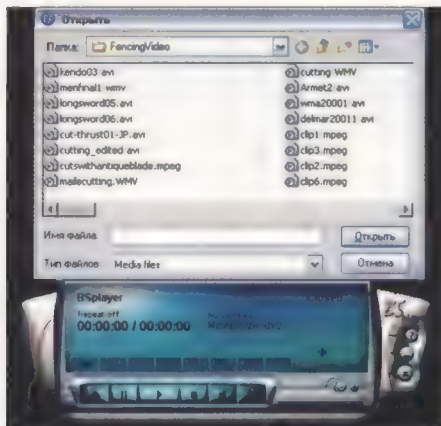
СЕРВИС-ПАК

ArtMoney SE v.7.07

Программа ArtMoney создавалась как универсальный взломщик к любым играм. Она умеет сканировать память игры для поиска каких-то определенных значений (деньги, ресурсы и т.д.). Таких значений может быть много, и надо выбрать нужные, поэтому процесс идет поэтапно: сначала - поиск значений, потом - отсеив ненужных вариантов. В итоге получаем адреса памяти, в которых находятся числа, и их можно изменить на нужные. Специальные методы позволяют обмануть даже игры, в которых нет числовых видимых значений (например, графическая полоска жизни), или игры, которые кодируют свои данные.

BSPlayer v. 1.02

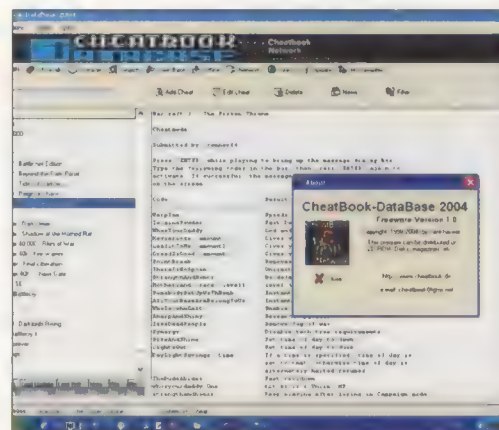
Превосходный проигрыватель видео- и аудиофайлов (avi, mpg, asf, wmv, wav, mp3), главная специализация - видео и divx. Множество функций, выбор звуковой дорожки, субтитры (в форматах MicroDVD, Subviewer, SubRip), плавное масштабирование экрана, эквалайзер, сохранение кадра в файл.



CheatBook-DataBase 2004 v.1.0

Прекрасный сборник кодов, читов, солюшенов для 12 платформ (PC, PlayStation, PlayStation 2, Sega, Nin-

tendo 64, DVD, Gameboy Advance, Gameboy Color, Xbox, GameCube, Dreamcast, Super Nintendo). Программа оснащена встроенным шестнадцатеричным редактором и утилитой перевода HTML-страниц в текстовые файлы. Авторы регулярно выкладывают обновления.



DOSBox v.0.62

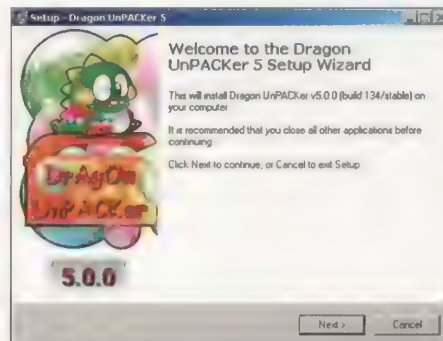
Программа позволяет превратить ваш "пень" в 286-ю "зйтишку" с поддержкой XMS или EMS и эмуляцией карты SoundBlaster. Теперь можно играть в DOS'овские игрушки.

Улучшения в новой версии:

- увеличена стабильность;
- исправлена и ускорена эмуляция cpu/fpu;
- добавлена эмуляция Soundblaster 16 и opl3.

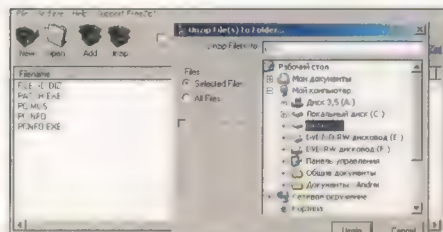
Dragon UnPACKer v.5.0.0.134

Бесплатная утилита Dragon UnPACKer предоставляет возможность просмотра, извлечения, редактирования и компоновки ресурсов из различных игр.



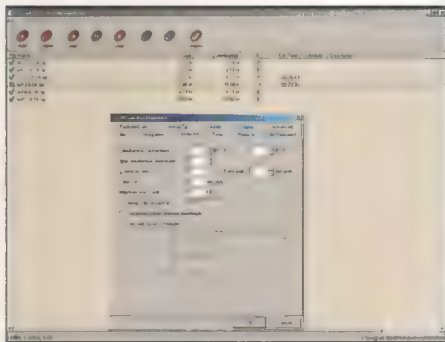
FreeZip! v.2.3.0

Free Zip! - бесплатный аналог коммерческого архиватора WinZip. Не имеет никаких недостатков при сравнении функциональности в плане распаковки данных, но сокращены возможности создания архивов.

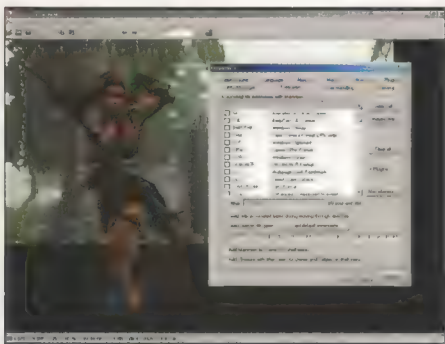


Fresh Download v.7.16

Fresh Download - бесплатный менеджер загрузок со стандартной возможностью прерывать и возобновлять загрузку, а также скачивать файл сразу несколькими частями с помощью соответствующего числа обращений к разным сегментам файла, что ускоряет загрузку, особенно с серверов с маленькой пропускной способностью или ограничением трафика на одно подключение. Поддерживает интеграцию с обозревателем Internet Explorer.

**IrfanView v.3.92**

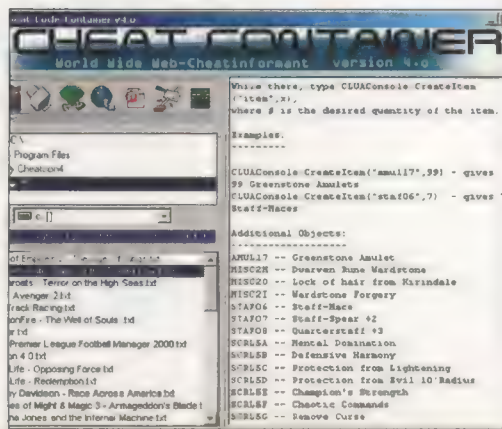
Последняя на данный момент версия популярного просмотрщика графики. Одна из лучших программ в своем роде. Поддерживает все популярные графические форматы.

**K-Lite Codec Pack v.2.32 FULL**

Обновленная коллекция кодеков и утилит, необходимых для корректного воспроизведения практически всех мультимедийных форматов.

LX-Cheat-Container v.4.0

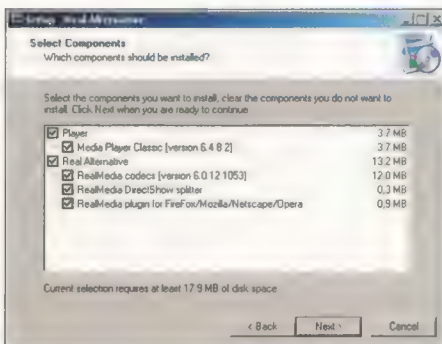
Программа предназначена для хранения, просмотра, редактирования и добавления читов.

**Quick Time Player v.6.5.1**

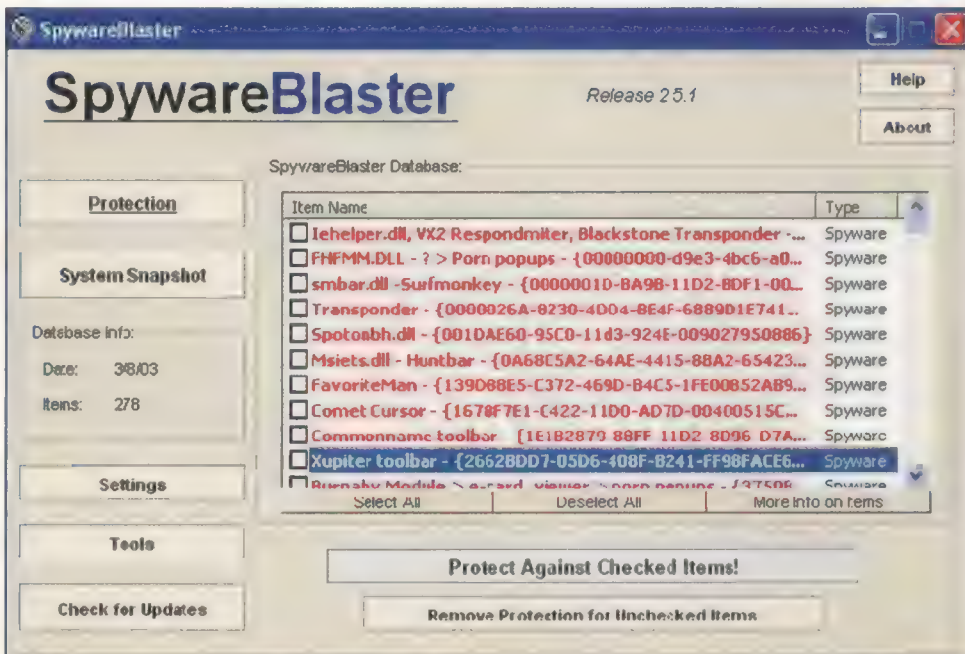
Программа предназначена для воспроизведения видео- и графических материалов в различных форматах, прежде всего в формате .mov.

**Real Alternative v.1.28**

Бесплатный мультимедийный проигрыватель Real Alternative предназначен для воспроизведения файлов формата RealMedia. Альтернатива коммерческому RealPlayer'у.

**SpywareBlaster v.3.2**

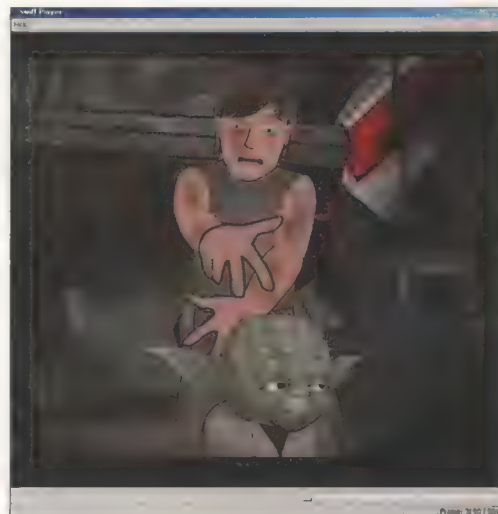
Защищает систему от spyware-программ, незаконно собирающих сведения на компьютере пользователя. В отличие от других программ SpywareBlaster не требует работы в режиме background.

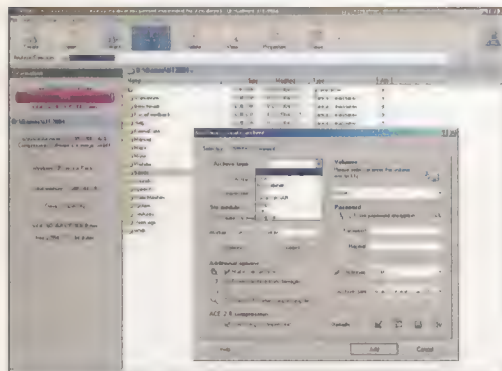
**SpywareGuard v.2.2**

Программа дополняет SpywareBlaster, предоставляя в режиме реального времени защиту от spyware. Антивирусы сканируют файлы перед их открытием и отменяют его в случае обнаружения вируса - SpywareGuard делает то же самое, но со spyware.

**Swift Player v.1.1**

Профессионально выполненная программа для просмотра Flash файлов. Располагает всеми функциями для просмотра анимационных роликов, в том числе прокруткой, паузой, позволяет просмотр в полноэкранном режиме, заикливание. Ассоциирует с собой файлы .swf.



WinAce v.2.5 final

Мощный шароварный архиватор. Имеет встроенный просмотрщик для графических файлов, HTML-страниц, файлов ASCII и документов Word. Поддерживает другие популярные форматы архивов.

Winamp 5 Full v.5.05

Быстрый, гибкий и высококачественный проигрыватель аудио- (mp3, ogg, aac, wav, mod, xm, s3m, it, midi) и видеофайлов (avi, asf, mpeg, nsv). Имеет, пожалуй, лучшую media library, встроенную поддержку Internet radio и TV. В сети доступно множество различных скинов и визуализаций.

**Windows Media Player v.9.00.00.2980 для Windows 2000, 98, ME**

Стандартный проигрыватель медиафайлов Windows - аудио и видео. Девятая версия позволяет просматри-

вать диски DVD (после дополнительной установки необходимых кодеков) и менять скины. Есть еще куча фишек, которыми большинство из нас все равно никогда не будет пользоваться. В инсталляционном пакете имеются последние версии кодеков, которые устанавливаются вместе с этим плеером.

Windows Media Player 10 Final для Windows XP

Финальный релиз медиаплеера Windows Media Player десятой серии. В новой версии подвергся изменению интерфейс, улучшена поддержка устройств и работа All-in-One Smart Jukebox'a, а также добавлен выбор онлайн-магазинов.

ЛАБОРАТОРИЯ КАСПЕРСКОГО

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.156
- Kaspersky Anti-Hacker v. 1.5.119_rus

Z-ZONE**ФАНАТСКИЕ ВИДЕО****City of Heroes**

В сентябре-октябре NCsoft проводила конкурс на лучший любительский фильм, посвященный онлайн-игре City of Heroes. Вашему вниманию представляются ролики-победители.

ТРЕЙЛЕРЫ ФИЛЬМОВ**A Series of Unfortunate Events**

Фильм о злоключениях трех детей: Вайолет, Клауса и Санни. Осиротевшие и лишившиеся крыши над головой, они вынуждены мотаться по множеству дальних родственников, среди которых Граф Олаф, имеющий начет детей собственные недобрые планы. Однако дети оказались достаточно сообразительными и быстро раскусили злодея.

Appleseed

Аниме, основанное на манге Masamune Shirow, создателя Ghost in the Shell. Шикарная графика показывает невероятные по красоте пейзажи, но персонажи (по крайней мере, в трейлере) выглядят немного кукольно.

2131 год. Мировая война опустошила большую часть земли. Deunan Knute, одна из солдат, скитается по пустыне, даже не зная, что война уже закончилась. Deunan прошла хорошую тренировку и была готова ко всему, но не к атаке тяжеловооруженного вертолета. Последнее, что она запомнила, перед тем, как потерять сознание, было попадание транквилизатора, а также то, что одним из нападавших был ее бывший любовник Briareos. Он отвез ее в город-утопию Olympus, ставший столицей мира. Казалось бы, все просто замечательно: теперь Deunan в безопасности и рядом со своим любимым. Однако Briareos сильно изменился: после ранения, единственным шансом выжить стала замена всех поврежденных участков тела. Теперь он стал киборгом, более чем на 75% состоящим из металла и электроники. Вскоре Deunan замечает, что больше половины жителей города - биороботы, клонированные люди с множественным имплантантами. Утверждается, что они были сделаны, чтобы помогать людям и стабилизировать общество. Тем не менее, у Deunan появляются сомнения насчет назначения биороботов и совершенства Olympus'a...

First Daughter

Саманта МакКензи - восемнадцатилетняя дочь президента США. Куда бы она ни пошла, за ней неизменно следуют амбалы-телохранители. Девушке все это надоело, и она уговорила отца позволить ей ходить в колледж без присмотра спецслужб. Там она влюбилась в парня, а парень влюбился в нее... Все шло хорошо, пока Саманта не узнала, что ее бойфренд - агент, подосланный отцом.

Paparazzi

Мел Гибсон настолько зол на папарацци, что даже снял фильм про то, как их убивают. Группа назойливых фотографов постоянно шпионит за молодым актером Bo Laramie и его семьей. Папарацци обнаглели до того, что даже устроили автоаварию, в которой пострадали жена и сын главного героя. Убедившись, что законными методами решить вопрос не удастся, Bo Laramie решил отплатить мерзавцам той же монетой.

Robota

Мультяш, действия происходят в мире роботов. Молодой гений Родни решил сделать мир лучше. Он покидает свою глубинку и отправляется в Город роботов. Там Родни встречает симпатичную Кэппи, которая поможет в борьбе с главным изобретателем Биг Велдом, грозящим разрушить их планы.

H



БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс _____ Адрес _____
 Ф.И.О. _____
 Телефон _____ E-mail _____

Издательство



Сбербанк России

ООО "Навигатор Пабблишинг"
(наименование получателя платежа)
 Краснопресненское ОСБ №1569/01696
 7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
 р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
 в ОАО "Сбербанк России" г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
 Корр. счет 30101810400000000225
 БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа _____ руб. _____ коп.

Кассир

Платежный (подпись)

ООО "Навигатор Пабблишинг"
(наименование получателя платежа)
 Краснопресненское ОСБ №1569/01696
 7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
 р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
 в ОАО "Сбербанк России" г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
 Корр. счет 30101810400000000225
 БИК 044525225

Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа _____ руб. _____ коп.

Квитанция

Кассир

Платежный (подпись)

Меняю оружие
 мирового апокалипсиса
 на "Навигатор" №11 с DVD



Вы всегда можете оформить редакционную подписку на наш журнал.
 И вам не придется идти на такие жертвы ради свежего номера. Mwa-Ha-ha-Ha-ha!

Варианты подписки на журнал "Навигатор Игрового Мира":

1 По объединенному каталогу "Пресса России" 2004
второе полугодие

(зеленый каталог, страница 341)

38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD



2 По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2004
второе полугодие

(красный каталог, страница 385)

82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD



3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:

Получатель - **ООО "Навигатор Пабблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**

ИНН/ КПП - **7703205156/770301001**

Расчетный счет № **40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы

Корр. счет **30101810400000000225**, БИК **044525225**

Назначение платежа: Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"

2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:

123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Пабблишинг"

При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.

По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**

3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.

Высылается заказным письмом.

Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц	2004 г.	2005 г.	2004 г.	2005 г.	2004 г.	2005 г.
Декабрь	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Январь	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Февраль	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Март	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Апрель	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>
Май	60 рублей <input type="checkbox"/>	100 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>	110 рублей <input type="checkbox"/>

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с _____ по _____

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с _____ по _____

ПЛОХОЙ ИНТЕРНЕТ СВОДИТ С УМА!

Медленная скорость, обрывы связи,
ссоры с домашними из-за занятого телефона,
скверный сервис подвального провайдера -
все это доводит вас до ... кипения...

Вам поможет только СТРИМотерапия!

Домашний интернет-канал СТРИМ это:

Скорость до 7500 Кбит/с
Выделенный канал от \$15 в месяц
Неограниченный трафик от \$24 в месяц
Простое и удобное подключение через телефонную розетку
Всегда свободный телефон
Надежность крупнейшего оператора



НЕОГРАНИЧЕННЫЙ ТРАФИК ЗА \$24 В МЕСЯЦ

ЛИЦЕНЗИЯ ГОСУДАРСТВЕННОГО КОМИТЕТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ПО СВЯЗИ И ИНФОРМАЦИИ № 12203, № 12235,
ЛИЦЕНЗИЯ МИНИСТЕРСТВА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ ПО СВЯЗИ И ИНФОРМАЦИИ № 122963.



МЕНЯЙТЕ ПРОВАЙДЕРА!

телефон: 105-55-45

www.stream.ru

Lock-on ГОРЯЧИЕ СКАЛЫ



© 2004 Eagle Dynamics. Все права защищены.
© ЗАО «1С». Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

<p>Москва Фирма «1С», ул. Селезневская, 21; ул. Шосейная, 11; 1-я ул. Энтузиастов, 12а; ул. Новый Арбат, 17; ул. Профсоюзная д. 128 кор. 3; м. Марьино ТК, пав. №19; ул. Люблинская, 4а; Беренков пр. 8/11; ул. М. Бирюкова, вл. 17; Смоленская 24, кв. 6; Б. Оружен. 19, стр. 2; Ленинградский проспект дом 56/2; Строгановская 9; Бол. Якиманка 25. Дом игр и книг; Русская ул. 27. Дом книги в Сокольниках; Новослободская ул. 16; 3-ий Добрынинский пер. 3/5 кор. 1; Ленинский проспект д. 82/1; Руставели, 1; Ломоносовский пр-кт 23; Британская ул. 13; Ленинградский пр-кт 31 стр. 1; Иванова Фрако 38 кор. 1; Ярославское шоссе д. 54; Полная д. 28; Исаковского, 33/1; Олимпийский проспект, 16; Марксистская д. 3 (мг. Планета); Нижний Красносельский 45 кв. 41; Ярская 19; Земляной Вал д. 2/50; Сев. Бутово ул. Старослободская д. 16; Финишниковская наб. 22/24; Ленинский проспект 89; Зеленоград Панфиловский пр-кт корп. 1106/5; Королевское шоссе д. 20 стр. 1; Народный бунтар д. 4 к. 1; Архипова 46; Ленинский пр-кт 146; Ангарская ул. 26 кор. 1; Мещинская ул. 17; Матвеевская ул. 20 кор. 1</p> <p>Александров Красный пер., 10</p> <p>Астрахань ул. Саушкина, 51; ул. Советская, 36; ул. Ульяновы, 3 ул. Украинская, 3 «Перекресток»</p> <p>Великий Новгород ул. Большая Санкт-Петербургская д. 6/11</p>	<p>Вильнюс ул. Аглицкой, 10 «KLEOTE и КО»</p> <p>Владивосток ул. Жигур, 48; ул. Русская, 46 «Планета»;</p> <p>Владимир ул. Дзержинская, 10; ул. Дзержинская, 11; Октябрьский пр-т, 47</p> <p>Волгоград пр. Ленина, 2-а</p> <p>Вологда Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»</p> <p>Геленджик ул. Полевая, 33 «Компакт»</p> <p>Губкин ул. Дзержинского, 113</p> <p>Дзержинск ул. Гагарина, 51а</p> <p>Днепропетровский пр. Карла Маркса, 50; ул. Московская, 1; пр. Карла Маркса, 46; ул. Харьковская, 2; ул. Боброва, 23; ул. Московская, 3; ул. Ленина, 1-6</p> <p>Екатеринбург ул. 6 Марта, 62 «Игровой Мир»; ул. Луначарского 49 «Титаник»; ул. Ридицкая 4 магазин «Салон Тим»</p> <p>Железнодорожный ТЦ «Юнион» контейнер 71</p> <p>Жуковский ул. Гагарина, 24; ул. Машкова, 1</p> <p>Ижевск ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»</p> <p>Иркутск Челова 19 «РембыТехника»; Ленна 15, «Эпицентр»; Фурье 8, «БИД»; Литвинова 17 «Торговый Комплекс»; Киевская 2, «СД-Нит»; Урицкого 13, «Синтез»; Партизанская 1, ТЦ «Нелли»; Дзержинский 65, «Абсолют»; Урицкого 1, «Детский мир»</p>	<p>Калининград пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор»</p> <p>Калуга ул. Кирова, 7/47</p> <p>Кемерово ул. Тухачевского, 22 «а»-102</p> <p>Киров ул. К. Маркса, 129; ул. Московская, 12; ул. Пролетарская, 17А; ул. Воровского, 71</p> <p>Киев ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»</p> <p>Клин ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связи»</p> <p>Кострома Красные яры, магазин «А»; ул. Советская 130</p> <p>Лангепас ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»</p> <p>Липецк ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»</p> <p>Луганск ул. Советская, 88 «Протин»</p> <p>Луганск, Приморский край 4 м.р.н. «Аризон»</p> <p>Лысьва ул. Федосеева, 33</p> <p>Махачкала ул. М. Ярагского, 67</p> <p>Мнаск пр. Октября, 31</p> <p>Минск ул. Я. Коласа, 1</p> <p>Нарын-Мир ул. Ленина 25/9</p> <p>Нефтекамск ул. Ленина, 15</p> <p>Нефтегогорск «Росси», мкр. 2, д. 23</p> <p>Нижний Новгород ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»; ул. Водяникова, 7/3, м-н «Юлмарт»; ул. Фильминова, 10 отдел «Компьютер плюс»;</p>	<p>ул. Маслякова, д. 5, Салон «Все для бухгалтера»</p> <p>Новосибирск ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»</p> <p>Новосибирск ул. Фабричная 4, оф. 311; ул. Вагулина, 27; ул. Челюскинцев, 15 проспект Димитрова, 7, «Меломан»; Красный проспект, 74, 3 этаж, «Он-Диск»</p> <p>Норильск ул. Богдана Хмельницкого, 17; ул. Кирова, 29-4</p> <p>Одесса ул. Ленина, 32 ул. Фидельская, 10 «Ангошка» ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»; ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»; ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»</p> <p>Омск ул. Красный Путь, 9; Торговый город, 3 радиоряд, 23 место ул. Котельникова, 12 Первомайский рынок; Панарамы Центр; Кирова, 12</p> <p>Орск Красная, 1</p> <p>Орск ул. Краснознаменная, 64;</p> <p>Павловск-Посад ул. Кирова, 23</p> <p>Пенза ул. Коммунистическая, 28; ул. М. Горького 37а магазин «Фришайл»</p> <p>Пермь ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»; Комсомольский пр-т 24; ул. Луначарского, 58 ул. Уинская, 13 ТЦ «Владимир» ул. Борчанникова, 13, универсам «ТЯ»</p> <p>Псков ул. Яна Фабрициуса, 10</p> <p>Пушкино, МО Московский проспект, 5</p> <p>Рига ул. Дзержинца, 14, оф. 502 «AND»; ул. Бривиска 39, 1/4 «B39», SIA «B39»; ул. Кр. Барона 25, SIA «B39»;</p>	<p>ул. Кр. Волонтера 73; ул. Москва 357, 7/4 «DOLE», SIA «B39»</p> <p>Ростов-на-Дону ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа»; ул. Серафимовича, 79, оф. 17; Компания «Энджин»</p> <p>Самара ул. Минерная, 15, ТЦ «Авария»; океан «АПС», 2 эт.; ул. Стара Звезда, 139, ТЦ «ЗАГОРКА»; ул. Ульяновская, 18 ТЦ «Вашингтон» ул. Юныя Поняевых, 146 «Мелит» ул. Карла Маркса 5106, 15 мкр. «25 часов» ул. Садовая, 283 ул. Ульяновская/Самарская, 18/199; ул. Юныя Поняевых, 146</p> <p>Саранск ул. Пролетарская, 46; ул. Большевикская 37/3; ул. Советская, 65</p> <p>Сочи ул. Ленина, 88 «Сириус»</p> <p>Северодвинск ул. Пушкина, 11 ТЦ «Дружба»</p> <p>Северорудольск ул. Молодежная, 10</p> <p>С.-Петербург ул. Садовая, д. 11 Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»; Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»; Канонеростровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКОД»; Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»; Левашовский пр., 12; ул. Голубяева, д. 13 «ДискПрон»; ул. Марата д. 5 «КЕД»; ул. Пушкинская, 12, лит. А, лом 4-й «Лайт-Продукт»; Московский пр., 2; 7-я линия Васильевского острова, д. 40 Большой пр-т, бас. о-ва, 68 Восстания, 13 Новый проспект, 35</p> <p>Старый Оскол мр. Королева, 28а</p> <p>Сургут ул. Ленина, 13; ул. Зингальца, 11, блок Б, «Дитер»</p>	<p>Тамбов ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»</p> <p>Тольятти ул. 70 лет Октября, д. 41А Т.Д. «Алекс»; пр. Степана Разина 9а ТД «Славянский» комната №11</p> <p>Томск ул. Иркутский тракт д. 80/1; ул. Красноярская 135; ул. Яковлева, 6; ул. Иркутский тракт д. 118/1</p> <p>Тюмень ул. Республики, 62</p> <p>Тында ул. Ко. Пресня, 33</p> <p>Уссурийск ул. Некрасова, 252</p> <p>Уфа ул. Лестниковская, 49, ТСК «Октябрьский»; ул. 50 лет СССР, 47 «Онлайн»; пр. Октября, 137</p> <p>Челябинск ул. Российская, 281</p> <p>Череповец ул. Тимоклина, 7, ТК «Фортуна»</p> <p>Чусовый ул. Чаковского, 8</p> <p>Элиста ул. Пушкина, 20</p> <p>Якутск ул. Орденом Кавалера, 20, «Матрица»</p> <p>Интернет-магазины www.1c.ru www.zoloto.ru</p>
---	--	---	---	---	---

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый спорт: ТЦ «Челюскин», пав. 15-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56, ТЦ «Буденный», пав. 5-5 пр. Буденного, 53, стр. 2; ТЦ «Торбушин двор», пав. B2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ «Белый», ул. Миклуко-Маклая, 37; Отдел в магазине «Мобайл центр», пр. Мира, 112; Отдел в магазине «Мобайл центр», бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе.
М-Видео: Славянский 6-р 13 стр. 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр. 1-2, Пр-кт Мира, 91 корп. 1, Автозаводская д. 11, Чогаровский 6-р д. 3, корп. 2, Маросейка д. 6/8 с. 1, Столешников пер д. 13/15.
Партит: Волгоградский пр-кт, д. 1, Калужская пл. д. 1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д. 32/34, Минусинский пр-т д. 45, пр-т Мира д. 118А, Бородинская д. 12, Солынка д. 1, Комсомольский пр-т 27, Ленинский проспект д. 70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2.
Премьер-Дизин: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул. Профсоюзная 19; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д. 27/4.
Синтез: «Реконструктор перелет д. 2, Остоженка д. 7, А. Генерала Белова д. 4, Шаболина д. 61/21, Профсоюзная, д. 39, корп. 1, Автозаводская д. 57.
Цифра: Пл. Вокзального 1, Пр-кт Буденного 53 ТД Буденный М-5, Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав. 12», Тверская 25/9.
ТД «Солд»: Алексеевский, Мира пр-кт, 116, Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГММ, Красная пл., 3, Вешники, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А, Жулебино, Халынский 6-р, 7/11, Колойца, Минусинский пр-т, 44, Магист, Удальцова ул., 42, Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронцовская ул., 7, Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2, Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А, Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр. 2, Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новорославский 6-р, д. 41, с. 4, Рамстор, Митинская ул., 53, Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19, Рамстор, Часовая ул. 13, Таганка, Верхняя Ридицкая ул., 2, Текстильщики, Ленинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Плитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1, Столица, Кустанская ул., 6, Крокус-Строгно, 66 км МКАД, Черемушки, Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Дюк, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АБ-Тага, Мир Печери,